大众软件

Popsoft

1998

4

（总第33期）

- Windows 95 的截图软件
- 听话的电脑
- 大地传说Ⅱ—命运守护神(上)
- 沙拉那之剑（上）
- 恶梦鬼魅

What's this ?
自定阵型、AI加强、地图旋转
增加指令、百种科技……
SINGLE PLAYER
MULTIPLAYER
HELP
SCENARIO BUILDER
EXIT
塔 The Tower
市场 The Market
码头 The Docks
民居 The Stable
可以选择指挥13个文明
每一种文明都有自己独特的属性、建筑、科技和基于他们历史事实特殊的战斗单位，譬如大帆船，骑士，日本武士。
练箭场 Archery Range
镇子
大门
磨坊 The Mill
游戏包括
黑暗时代(Dark Age)
封建时代(Feudal Age)
城堡时代(Castle Age)
火药时代(Gunpowder Ag
教堂 The Church
AD
OP
S
H
SAVE
铁匠铺 Blacksmith
兵营 The Barracks
投石机
围攻
比较
帝国时代II
最新情报
以上资料在游戏的制作过程中可能会有变

编辑部报告

3月10日，中央电视台的“文化视点”栏目播出了在本社的现场采访，当天的主题是“盗版问题”。本社的常务副社长刘贫和同志、法律顾问陆智敏同志都接受了记者访谈。谈起盗版，他们真是有一肚子苦水要倒，仅仅去年6月期刊的盗版，对杂志社造成的损失是读者朋友们无法估量的，更不用提当时对于我们日常工作造成的冲击了。

目前市场上又有一些书刊，其内容基本上是盗用了本刊以前刊发的文章，总是有读者来投诉说是上当了，或者问我们与该出版社是否有合作关系，并提及类似盗版出版物中有“许多兄弟刊物在成书过程中给与了大量帮助”字样。很显然，我们不会有这样的兄弟。在此再次申明，只要是本社出品的书籍，一定会在杂志上预先告知读者，并标明此书的规格，如开本、黑白页码、彩色页码等等。事实上自创刊以来，除了配合期刊发行增刊、合订本外，本社尚未发行任何书籍。

有读者呼吁本刊的网站问题，说：“编辑部到底在搞什么呀，现在还没出来！”其实早在去年年初，本刊就有测试网页出现，一直不曾公布，后来因为和ISP的合作上某些原因，本刊的MUD和网页都停摆了。在去年年底，本刊和首都在线合作，在www.263.com.cn放置了一个名为“大众软件”的栏目，因为还不是很成熟，也一直没有在杂志上公布。鉴于目前来电来mail的读者实在太多，不及一一回复，故而在此公开一下，希望已经上网的读者前去一看，也让我们了解在我们的读者群中，有多少已经成为“Internet一族”。

本刊网际漫游者召募行动已圆满结束，在400多报名者中，一部分“网络漫游症候群”脱颖而出，实际召募人数远远超过原定20人的计划，下期本刊将有特别专题企划，对国内知名的游戏制作小组做一个“一网打尽”式的专题采访，也希望“不知名”的游戏制作小组自投罗网，与本社联系。

Popsoft 1998

4

大众软件

(总第 33 期)

专题综述

信息与动态……(4)
先睹为快……(6)
电脑在有线电视发展中的应用……张梦非(9)

实用软件

Windows95 下的截图工具……言 炎(11)
音乐播放大师 WINAMP……陈文闯(18)
听话的电脑……庞 大(19)
HotDog3 使用详解(上)……程 嘉(25)
百宝箱……任 良等(28)

硬件评析

Diamond 领导 VOODOO2 风暴……罗曜、甲 A(32)
揭开 AGP 的神秘面纱……罗 曜(35)
新品显卡 Diamond S220……阿 蒙(38)

网络时代

网上加速软件面面观……田 涛(39)
走近 Opera 3.1……宁 波(40)

缤纷长廊

摄影记者……达 明(43)
高达的世界……李 朋(44)

应用心得

ARJ 软件出错信息 86 条……王云和(46)
Windows 95 修改秘诀(续)……蔡 旋(49)

问题交流

问题解答……(52)
疑难求解……(53)

读编往来

水晶精品屋开张大吉……(54)
紧急通告……(54)

1998.4 大众软件 CD 内容介绍……(55)
广告索引……(56)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:边晓春
副 社 长:高庆生　刘贫和(常务)
主　　编:孙月湘
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
美术编辑:邹屹
广 告 部:徐欢
发 行 部:陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第 0036 号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局 3056 信箱
广告部电话:(010)67150984-202
(010)67150985-202
编辑部电话:(010)67150984-203
(010)67150985-203
发行部电话:(010)67150881
邮发部电话:(010)67139820
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1998 年 4 月 1 日
定 阅 价:人民币 6.00 元
零 售 价:人民币 6.50 元
港币 16.10 元
美元 6.4 元

未经许可　不得转载

前线地带

移植频道……………………………… (58)
天骄补丁铺……………………………… (60)
游戏试炼场……………………………… (62)

游戏赏析

万众瞩目的《铁甲风暴》…………………… 赵剑平(65)
银河飞将:预言…………………… 流星雨工作室(67)
恶梦鬼魅…………………… 流星雨工作室(70)

攻略指引

炎龙骑士团外传——风之纹章………………… 侯　毅(73)
天龙八部——六脉神剑………………… 天骄创作室(81)
沙拉那之剑(上)………………………… 侯　毅(85)
大地传说Ⅱ——命运守护神(上)…… 流星雨工作室(93)

游戏畅谈

九七年即时战略游戏评析………………… 赵剑平(100)
谈谈即时战略游戏的发展………………… 赵剑平(103)
延续的战争………………………… 希　早(105)

攻关秘技

绝地武士　街霸 ZERO　地狱之火………………… (107)
黑暗王朝　斗神传Ⅱ…………………………… (107)
近距离作战Ⅱ　红爵士Ⅱ　鳄鱼历险记　假日岛国 ……… (108)
重装机甲　JSF 战机　卡迪拉克家族和恐龙………………… (108)
模拟城市之街头狂飙　电动船之赛………………… (109)
侏罗纪圣战　长弓阿帕奇Ⅱ　薛家将………………… (109)
水浒英雄传　阿猫阿狗　般若魔界………………… (109)
天赋神权　魔托英豪…………………………… (109)

TOP TEN

晶合聊天室……………………………… (110)
三月榜评…………………… 晶合实验室(111)
GAME 龙虎榜……………………………… (112)

上期要目

- 多媒体创作工具
- WINDOWS 95 解压软件大出击
- 英伦霸主Ⅱ
- 七英雄外传——王者之师
- 轩辕圣战录

下期要目

- WINDOWS 95 下的杀毒软件
- 超级鼠标
- 游戏制作组访谈
- 银翼杀手
- 阿猫阿狗

强力征募

招　聘

1. 文字编辑 4 名，要求熟悉电脑软硬件，有写作能力，有较高英语水平者优先；
2. 文字校对 1 名，要求文字能力强，工作认真负责，了解计算机技术、术语，有校对经验者优先；
3. HTML 编辑 1 名，性别、学历不限，熟悉因特网及 Web 页面的编制，英语程度高者优先。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
陈　雷　李　靖　赫　闻
蔡　旋　玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居（100029）

《大众软件》杂志社出品

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

国际电脑需求持续增长

据美国克里夫兰市场预测公司的调查报告：1997年世界个人电脑销量为9000万台，接近电视机的全年销量。预计1998年全世界个人电脑的销量将达1.1亿台，2000年可达1.3亿台。报告说，目前以及今后几年最热销的笔记本电脑，2000年全球销售额将达800亿美元，将比1997年增长1倍以上。调查发现，世界著名的电脑商的长远销售策略目标是新兴市场，尤其是亚太地区。从现在起至2000年，亚太地区（不含日本）的个人电脑的销量年均增幅将达20%，稍低于1997年23.3%的增幅。预测的依据是，该地区的中国、印度、韩国和东盟国家普及电脑的潜力仍十分可观。目前，中国个人电脑的销量已超过韩国，升至亚洲第二位。推动亚太地区电脑市场的一个重要原因，是该地区越来越多的国家在加快信息化进程，以适应对外开放和经济全球化形势。

河北 朱丽静

通译荣获国家重点新产品证书

天津市大通通译计算机软件研究所自行研制开发的通译英汉科技翻译软件包荣获国家科委、税务局、外贸部、技术监督局、环保局共同颁发的国家重点新产品证书。

通译软件的开发是基于多年的理论与实践，形成了一套自己的“规则与语料相结合”的研究方法。这次得到了国家五部局的重点新产品认证，标志着通译软件已达到了高实效性程度，通译研究所已初步具备了英汉机器翻译系统的专业开发水平。

本刊记者

Cisco System 语音/数据网上集成研讨会

远程通信与数据通信工作正日益变得越来越复杂和充满压力，需要面对新技术、不断更新的硬件与软件工具、大量要求提高访问速度的用户和新的应用。1998年3月3日，Cisco System在京举办语音/数据网上集成研讨会，专门讨论语音/数据技术是如何正在为企业节省开支、如何设计成本有效的集成语音/数据网络、如何构建多服务网络、语音/数据集成而带来的好处、新技术如何对待多服务网络上因此而产生的系统可靠性与通信可用性等问题，对现实语音/数据集成项目及原则进行分析，包括实际的公司交换电语网（PSTIN）、帧中继以及交换语音网。

本刊记者

达因举办免费入网展

在中国第二届证券、期货交易技术博览会期间，达因博达系统集成技术有限公司作为此次展会展位面积最大的参展商，与南方证券翠微营业部在现场开展“康熙证券信息服务系统”免费入网活动。此次活动历时四天，翠微信息网将为上网观众提供一年的服务。康熙是达因博达开发的新一代证券可视电话远程服务系统。用户只需一根电话线一台计算机便可实现，可以提供：看行情、做委托、查询、在线分析；随时获取从上市公司资料、证交所信息、财经报道等极为丰富的投资数据；实时访问股市论坛、拥有自己的电子加密信箱等功能。

本刊记者

北京首家在线实时广播节目

北京首家进行实时网上播出的广播节目《动心9时》将于1998年3月2日起开播。届时，哪怕你身在大洋彼岸，也能通过Internet收听当天在北京播出的广播节目。要是你赶不上实时广播，还可以在任何时候通过Internet随时点播想听的精彩节目，网址是www.rachonet.com.cn。北京人民广播电台1026千赫推出的《动心9时》，是目前京城最大的综合性的电脑节目，自1998年1月1日开播以来反响热烈。

实现网上直播，首先要在互联网上建立相应的节点，然后利用Real Audio在服务器端架设环境，以便使访问者通过客户端软件进行实时收听，无须等待文件下载到本地。《动心9时》在广播机房内用笔记本电脑和一个快速的调制解调器拨号上网，将正在播出的节目以线输出的方式接入笔记本，由压缩软件Real Publish进行语音压缩，并传到相应的服务器上，用户可以利用Real Audio Client进行实时收听。

本刊记者

北大方正征集方正奥思3.0测试用户

由北大方正通用电子产品公司举办的“轻松学习多媒体——大家用方正奥思多媒体创作工具”的活动已全面展开。为使大众能够更多地了解多媒体的最新动态，了解方正奥思的奥妙，活动期间对多发本创作技术感兴趣、想深入了解奥思的用户只需与北大方正通用电子产品公司联系，就有机会获得奥思3.0测试版，并可享受免费培训，北大方正同时进行跟踪服务，及时解决用户使用过程中的各种问题。活动结束后，北大方正还将向提出合理建议或发现有价值问题的用户赠送方正奥思

多媒体创作工具普及版和“九八国际多媒体技术与应用展览会”的嘉宾人场券或在今后购买方正奥思高级版本时享受大幅度的优惠待遇。

本刊记者

康柏斥资96亿美元收购DEC

继1997年6月康柏公司(Compaq)以30亿美元的价格收购主机与服务器生产商Tandem Computers公司后，康柏计算机公司又以96亿美元对Digital Equipment公司(DEC)进行了收购。收购完成后，DEC将成为康柏公司的一个子公司，而康柏公司将成为世界上最大的PC机生产商。根据收购合同，每股DEC股票都将替换成0.945股康柏股票另加30美元现金。为此，康柏公司将发出1.5亿股股票和48亿美元的现金。

康柏公司通过收购获得了原DEC公司庞大的服务与企业市场以及客户群。康柏公司在一个新闻发布会上说：“我们非常看重DEC在过去40年中精心培育起来的客户关系，因此我们将以向DEC的关键战略性领域投资的方式继续支持这些重要的客户关系，特别是在全球服务性机构、64位Alpha处理器、OpenVMS、Digital UNIX和Windows NT企业系统、开放式存储和软件产品方面。”

本刊记者

DVD的音效处理有新进展

由Sony、Time Warner、Philips Electronics NV和Intel等十几家美国和欧洲消费类电子公司和音乐界领导者所组成的一次会议决定，成立DVD联盟的音频工作组——DVD WG-4工作组，并得到大部分国际性的唱片公司所认可。这个小组将负责制定DVD的音效新标准，帮助其他成员一起开发DVD音频记录标准。这个标准将比目前的激光唱片多达七倍的容量，并有质素达96kHz频率响应的音质。一旦标准推出，各公司将采用工作组建议的标准。该小组稍后亦会专注于录音器材、软件、电脑和其它各方面的技术发展，包括版权保护问题。

本刊记者

Java发布新标准

JavaSoft公司公布了Java商业客户端(JCC)的白皮书。JCC是Java电子贸易框架的一部分，在今年的Java One会议上详细讨论Java电子贸易。公司同时还发表了Java共享数据开发包和Java SSL。

Sun将在三月份开幕的Java One会议上将介绍Java今后发展的细节。Sun正在进行称为JavaSpace的Java对象库的开发，并且结合其它几个Java关键技术，使得整个Internet成为由数百万台设备一起工作的巨大的虚拟机。Sun将推出Java平台的新组件，称为Jini，它为联网的设备提供了一个接口，使得网上其他的设备可将其作为一个可访问的服务来访问它。Sun相信其Java分布式系统将为未来虚拟市场提供服务。

本刊记者

Intel获得生产StrongARM许可

Intel宣布其获得了Advanced RISC Machines(ARM)的许可，可生产销售StrongARM微处理器，从而解决了与Digital公司的专利权诉讼案。ARM协议包含了公司间的技术交换，联邦贸易委员会批准Intel收购Digital的半导体部门。StrongARM有着巨大的潜在市场，这种高性能低能耗的处理器可能存在于未来的电子消费品之中，分析家认为在下个世纪可能无处不看到Intel inside的标志。

本刊记者

会玩游戏的猪

哈姆雷特是一头会玩电子游戏的小猪，它和它的兄弟奥梅来特都是美国动物科学教授斯坦莱·科提期正在进行的实验中的明星。它们虽然还无法掌握像《神秘岛》这样复杂的游戏，但已经能够熟练地用鼻子操纵游戏杆，对屏幕上变幻的场景作出相应的反应，持续地玩一个小时以上。

科提期教授提供给它们的是适合于10岁儿童的游戏，而哈姆雷特和奥梅来特都很快地掌握了技巧。教授总是用巧克力豆和糖豆来鼓励他的那两头猪。这个实验的目的当然不是要用猪来检验游戏的好玩程度，而是借助电子游戏了解猪的内心世界。教授相信，总有一天人与猪之间能实现彼此沟通。

这个实验电子游戏迷也有一点警醒的意义：过多的沉湎于电子游戏会使人们产生类似猪一样的行为，坐在电脑或电视前面像猪一样呼气、哼哼，每天往自己的里塞进若干方便食品，因缺乏运动而体重增加。像哈姆雷特，玩电子游戏的6个月间体重长了140公斤。

河北　朱丽静

软件零售排行榜

1. 大众软件CD总第六期
2. 大众软件CD总第五期
3. 大众软件CD总第七期
4. 大众软件CD总第八期
5. 黑暗王朝
6. 大众软件CD总第四期
7. 仙剑奇侠传98柔情篇
8. 魔法门之英雄无敌Ⅱ
9. 大众软件CD总第二期
10. 天龙八部
11. 足球98
12. 大众软件CD总第一期
13. 地下城守护者
14. 音乐殿堂
15. 横扫千军

本排行榜按大众软件读者服务部连锁销售网1998年1、2月份各种销售软件的数量排列。本榜将每月公布一次，欢迎各连锁软件销售组织和软件专卖店提供销售资料。

华硕推出 TX97－L

因为中国市场相继出现华硕主板假冒品，例如 P/I－P55T2P4 和 TX97－E，会造成死机等问题。华硕除全面追缉假货来源，又投入研发资金，设计专属“防假芯片”，禁绝其它厂商仿冒。在春节后上市的采用防假全新设计的 TX97－L 使用了新的防假芯片，并增加“键盘软开机”新功能，在 Windows 95 和 ATX 电源的环境下，直接由键盘输入密码后开机。　**本刊记者**

Cambridge 推出 世界上首台塑胶显示器

Cambridge 显示技术公司发布了世界上第一台塑胶电视（计算机）显示器。这家英国公司发明了一项称为 light－emitting 的聚合体技术。公司希望这种薄又有柔韧性的产品能够应用在蜂窝电话、电脑显示器及其它电子产品中，最终取代传统的阴极管。该公司官员称 Intel 已在其公司投资了 2 百万美元。　**本刊记者**

Virutal PC 2.0 登场

继 Virutal PC 1.0 之后，苹果又开发了可以在运行 Windows 软件的 Virutal PC 2.0。Virutal PC 2.0 比 1.0 版提供了 25%至 40%的速度提升，即使是未来的 Windows 98，Virutal PC 2.0 同样可以流畅运行。Virutal PC 2.0 除了与 DirectX 兼容外，还支持 Pentium MMX，其它方面也支持 Sound Blaster Pro、Ethernet Networking、MODEM、打印机和 CD－ROM 等。由于支持 PC 的硬件结构，所以还可让 Virutal PC 2.0 运行 Windows NT、Windows 3.1、Open Step 和 OS/2 等系统。　**本刊记者**

IBM 将捆绑销售 基于 NT 的应用套件

IBM 将发布三个 Windows NT 的企业级应用套件，与服务器捆绑销售并提供各种服务和技术支持，这样做是为了同微软的 BackOffice 竞争。这三个套件的代码名分别为 Bartholdi、Rodin、Emerald，其中都包含了 DB2 数据库和 Domino 4.6。　**本刊记者**

Ulead 推出 Photoimpact 4.0

以制作影像个多媒体处理软件为主的友立资讯股份有限公司新近推出了中文影像处理和网页设计软件 Ulead Photoimpact 4.0 简体中文版。这是一套获 Windows 95、Windows NT 和 Office 97 兼容双认证的全 32 位软件，有一整套功能强大的而简单易用的工具，例如基于对象的影像合成、随取即用的创意百宝箱、GIF 动画效果工具等。　本刊作者

《地狱火》的连线修改工具

Sierra 制造的《暗黑破坏神》资料片《地狱火》声明并不支持连线功能。可是最近出现了一个“HellFire Multi Player Patch”的修改程序。通过它的修改，《地狱火》将出现多人游戏的选项，支持直接电缆连接、局域网和 Modem，不过它并没有 Battle.net 的选项。在多人模式中，你会见到新的任务、对白等，但无法玩到《地狱火》新增的八层“地狱”。

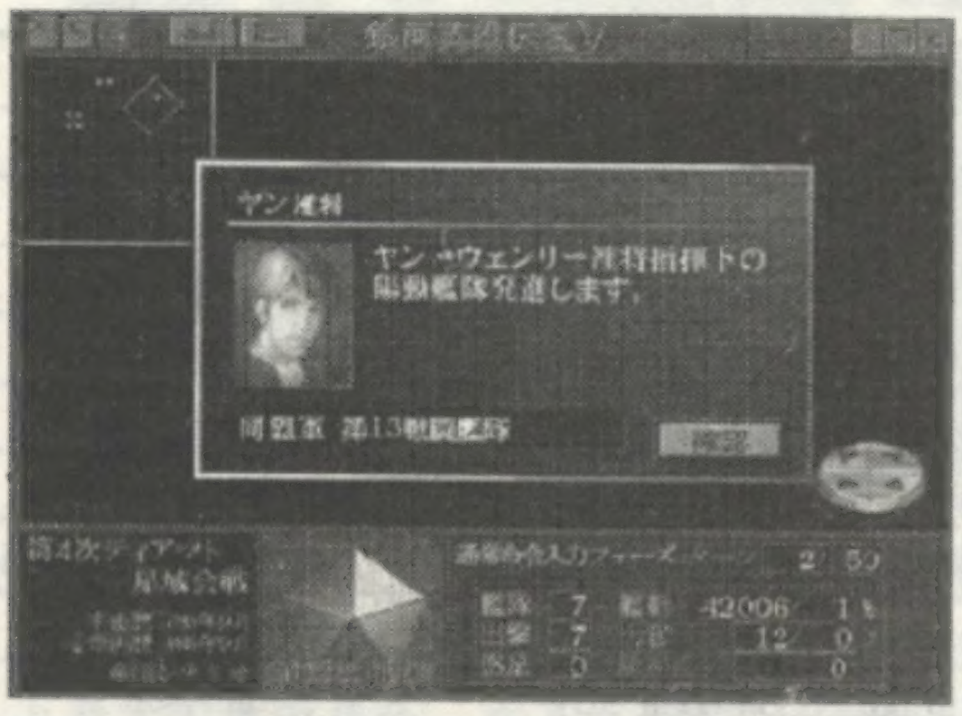
一位来自 Sierra 的不愿透露姓名的发言人向外界透露：《地狱火》的确存在多人游戏的代码，因为 Blizzard 的程序员把单人和多人游戏的代码编在了一起，如要将它们分开，其工作量并不亚于重新编写一次《暗黑破坏神》的游戏引擎。所以在地狱火中删去的仅仅是游戏开始时多人游戏的选项而已。　**本刊记者**

劫后余生Ⅱ Fallout 2

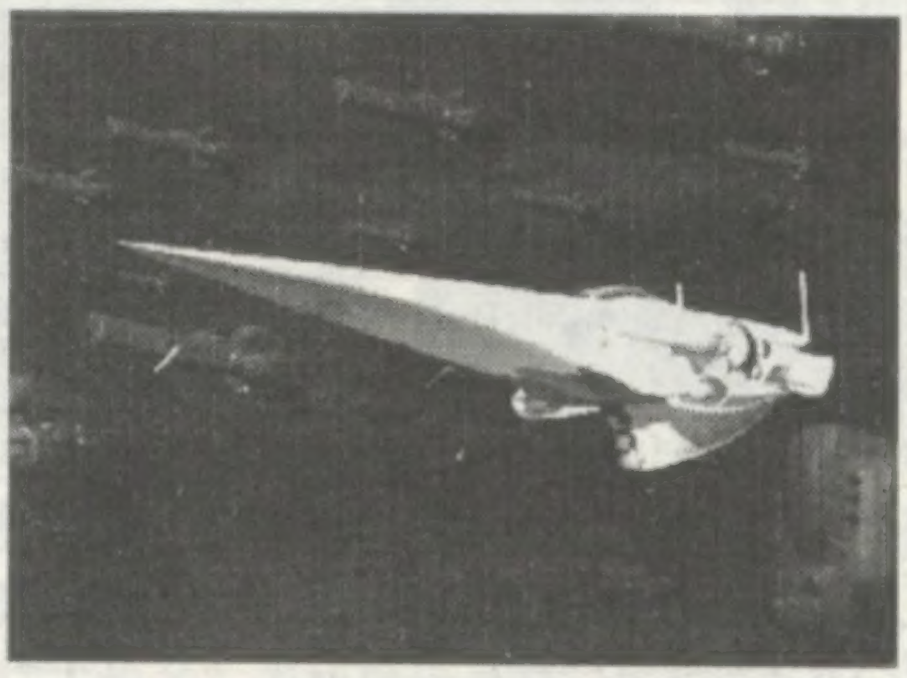
将成为 RPG 的年终之作，预计在 1998 年十月份发售，“哈里发—黑岛工作室”——一个 INTERPLAY 属下的制作小组——宣告说《劫后余生》将毫无疑问地成为今年最优秀的角色扮演类游戏。而续集《劫后余生Ⅱ》仍然延续了其前作的风格。声明指出适用于 Windows 95 的游戏将会在 1998 年的十月份左右在全世界范围内推出，这次全新的冒险旅程将会继续沿用《劫后余生》中独特并广受好评的角色扮演系统，再加上全新的战场、武器和重新设定的人物参数，同样的玩家们还可以在经过精心设计过的荒野战场中和敌人展开一场惊心动魄的死亡竞赛。

在续集中，故事的起源是在玩家扮演的角色接受了一个去寻找他的祖庙并取得用来创建伊甸园的工具（G.E.C.K.）的任务后开始的，在接受了这个任务后，玩家将会在一个又一个的全新的地点开始他的冒险旅程，像新雷诺：一个犯罪组织和大的赌博集团的中心；瓦尔特城：一个新式的现代城镇；还有圣弗郎西斯科的遗迹等等。《劫后余生Ⅱ》中还有更多的改进：玩家还可以获得一种能力去寻得并驾驶汽车，这样一来就大大地缩短了在不同的场所移动的时间；可以来回于更多的地方；和 NPC 之间有更高的互动性；能发明更高级的武器；这一切的一切都是为了你能够离你的目标越来越近，并最终找到祖庙从而获得 G.E.C.K.。　**北京　风使**

銀河英雄伝説V



继《银河英雄传说Ⅱ》、《银河英雄传说Ⅲ SP》、《银河英雄传说Ⅳ EX》、《银河英雄传说Ⅳ EX Windows 95版》之后，Bothtec又推出了《银河英雄传说Ⅴ》的PC版。这款由田中芳树的同名小说和动画改编成的作品向来以宏大的设定、严谨的构思和丰富的感情而驰名。在《银河英雄传说Ⅴ》中，玩家不用再参与战略上的决策而只需要考虑战术上的部署，战争采用回合制的方式进行。从整体上看，游戏的图形漂亮了不少，但系统架构变化不大。



本刊记者

三只眼——转轮王幻梦

3×3EYES——转轮王幻梦

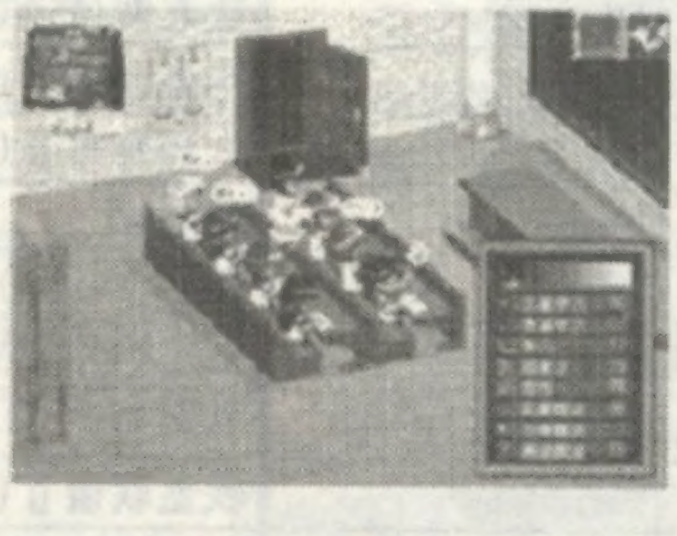
CREATE制作的冒险游戏《三只眼——转轮王幻梦》取材于高田裕三的漫画《三只眼》(3×3EYES)，内容是讲述不老人“三只眼”佩和不死人“无”藤井八云的冒险故事。这个《三只眼——转轮王幻梦》可以说是《三只眼——三只眼变成》的续集，《三只眼变成》的男女主角山本健一和苏鲁都会在《转轮王幻梦》出现。而且游戏中有一个STORY DIGEST模式，以漫画的形式交代了《三只眼变成》的情节，以照顾没有玩过《三只眼变成》的玩家。《转轮王幻梦》的容量将达到两张光盘，有大量的过场动画。

本刊记者

恋爱物语Ⅱ

Eberouge II

《恋爱物语Ⅱ》是由富士通制作的以学习魔法来拯救世界为目标的养成游戏，和一代的设定大致相同。在《恋爱物语》中突出的是在魔法学校中的生活，而在《恋爱物语Ⅱ》中冒险要素将会大大强化，故事结局和突发事件将会十分多变。游戏的时代设定将会是前作毕业典礼后的第三年，主角拉斯就是上集主角的弟弟。在这两年零九个月的校园生活中，魔法和武道的修行当然是少不了，为了解开“EBEROUGE神话”、“巨木”、“创造魔法”之谜，主角是不可以在校园附近渡步就算数，还需要跟同伴一起冒险。



本刊记者

黑暗王朝资料片——幻境渐生

Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand Preview

我敢打赌每个人都会为1997年即时战略游戏的狂热而惊讶，但是如果要说某个游戏以其超强的智能而出类拔萃的话，至少在笔者的眼里，那就是Activision的《黑暗王朝》，它一流的人工智能和独一无二的功能广受世界各大媒体的编辑们和游戏迷们的一致褒扬，同时作为另一种类型的典范掀起了新一轮的高潮。

《黑暗王朝》似乎更不止如此，数以千计的玩家们都会同意，他们会很高兴有如此多的类似于《黑暗王朝》的游戏已经推出。而且，为了赶上销售旺季，《黑暗王朝》的制作小组正在加紧制作其新的扩展任务包——《幻境渐生》。

“制作《黑暗王朝——幻境渐生》是一个非常艰巨的工作，这是一个典型的面向市场的扩展任务包”。《幻境渐生》的制作组成员马克·滕多夫如是说，“但是，在加上20个全新的任务，2个新的军种和新的多人连线功能后，我认为我们已经尽力了”。

好了，这个春季将会成为你全新的《黑暗王朝》的阅历的开始，我不知道你怎么想，反正我是等不及了！

北京 风使

1998 年电脑游戏预订发行榜

游戏名	制作公司
三　　月	
装甲指挥官(Armor Command)	Ronin Entertainment
战争地带(Battlezone)	Activision
破坏:快步前进(BurnOut:Drag Racing)	Bethesda
信息风暴Ⅱ:公司之战(Cyber storm 2:Corp Wars)	Dynamix
黑暗王朝资料篇(Dark Reign Expansion)	Activision
死牢战记(Deathtrap Dungeon)	Eidos
死于剑下(Die by the Sword)	Interplay
权力风暴(Dominion Storm)	Ion Storm
东与西(East Meets West)	GT Interactive
肉宴(Flesh Feast)	SegaSoft
F1赛车(F1:Racing Simulation)	UbiSoft
高尔夫专家(Golf Pro)	Empire Interactive
妙贼AUTO(Grand Theft Auto)	DMA Design
燃烧的野球Ⅵ(Hardball 6)	Accolade
毁灭法师Ⅱ资料篇(Hexen Ⅱ Mission Pack)	Raven Software
炙热棒球(High Heat Baseball)	3DO
i装甲44(iPanzer 44)	Interactive Magic
喷射战斗机:完全燃烧(Jetfighter:Full Burn)	Mission Studios
解放日(Liberation Day)	Interactive Magic
疯狂边缘(March Madness)	EA Sports
M1坦克Ⅱ(M1 Tank Platoon Ⅱ)	MicroProse
魔法门Ⅵ(Might & Magic Ⅳ)	New World Computing
光明与黑暗(Of Light & Darkness)	Interplay
急速赛艇(Powerboat Racing)	Interplay
雷神之锤Ⅱ资料篇(Quake Ⅱ Mission Pack)	id Software
反击(Rebellion)	LucasArts
暗之帝王(Shadow Master)	Psygnosis
战争中的士兵(Soldiers at War)	Random Games
星际争霸(StarCraft)	Blizzard
星舰学校资料篇(Starfleet Academy:Mission Pack)	Interplay
高度机密(ST:Secret of Vulcan Fury)	Interplay
秘密行动2020(Stealth Reaper 2020)	GT Interactive
钢铁元帅Ⅲ(Steel Panthers Ⅲ Campaign)	SSI
三杀99(Triple Play 99)	EA Sports
终极文明Ⅱ(Ultimate Civilization 2)	MicroProse
黑暗将临(Warhammer:Dark Omen)	Electronic Arts
新血(Youngblood)	GT Interactive
X档案(X-Files)	Fox Interactive
人间道之燕赤霞	安峻
疯狂医院Ⅲ——美丽大作战	精讯
神龙教	欢乐盒
守护者之剑	TGL
魔城戮战——大地之绊	TGL
地狱徽章	富峰群

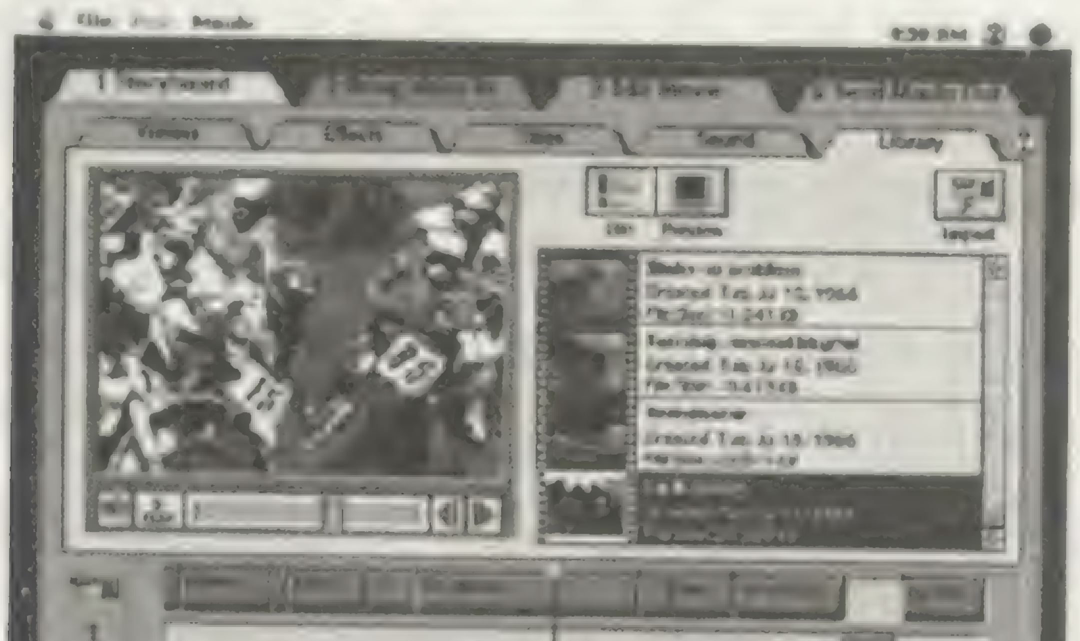
游戏名	制作公司
四　　月	
模型军人(Army Men)	3DO
天旋地转:自由空间(Descent: Freespace)	Volition
捍卫雄鹰Ⅳ(Falcon 4.0)	MicroProse
飞行梦魇(Flying Nightmares)	Eidos
孤独(Forsaken)	Acclaim
伟大的战略家(Great Battles of Caesar)	Interactive Magic
黑暗之心(Heart of Darkness)	Infogrames
微软3D篮球(Microsoft Baseball 3D)	Microsoft
微软98高尔夫(Microsoft Golf 1998)	Microsoft
战争之外(Outwars)	SingleTrac
愤怒的乡巴佬Ⅱ(Redneck Rampage 2)	Xatrix
疗养院(Sanitarium)	Dreamforge
霹雳小组Ⅱ(S.W.A.T. 2)	Sierra
横扫千军资料篇(Total Annihilation Expansion)	Cavedog
斗士之族(Warbreeds)	Red Orb
美少女梦工厂Ⅲ(Princess Maker 3)	精讯
五　　月	
正义的使者(Agents of Justice)	MicroProse
巴拉度之门(Baldur's Gate)	Bioware
火之队(FireTeam)	Multitude
半生(Half-life)	Valve Software
大脚赛车Ⅱ(Monster Truck Madness 2)	Terminal Reality
罪(Sin)	Ritual
虚幻(Unreal)	Epic MegaGames
X之火(X-Fire)	EAI
六　　月	
铁血联盟Ⅱ(Jagged Alliance Ⅱ)	Sirtech Software
实感足球(Sensible Soccer)	GT Interactive
战争之潮(Tides of War)	GT Interactive
七　　月	
机甲指挥官(MechCommander)	MicroProse
八　　月	
比萨之战(Piazza's Strike Zone)	GT Interactive
九　　月	
大刀(Daikatana)	ION Storm
未　　定	
黑色大利花(Black Dahlia)	Take 2
Croc	Argonaut
死亡之锁Ⅱ(Deadlock Ⅱ)	Accolade
州际风暴资料篇(I76: Arsenal Pack)	Activision
陆战雄狮(Semper Fi)	Interactive Magic
督察(Tex Murphy:Overseer)	Access
创世纪合集(Ultima Collection)	Origin
战国美少女绘卷 斩空!	TGL

电视技术的进步和网络的拓展是有线电视的两大问题，而电脑在电视与网络的金童玉女配中正充当着月下老人的重要角色。在下个世纪，也许我们每天回家不是看电视，而是看电脑（卡斯帕罗夫大战深蓝？）。CNN、ABC、NBC、CBS 等今天鼎鼎大名的电视台在那时可能成为“红白机”、“5 寸盘”这样的历史名词，而常挂在人们嘴边的可能是“微软 57 频道”、“网景黄金电影台”等让比尔·盖茨们乐得找不着北的新生事物。当然，眼下我们还是来侃侃目前有线电视的发展趋势。

一、多媒体制作系统

多媒体制作系统集广播级录像机、编辑机、字幕机、特技切换台和调音台等设备为一体，形成几乎无所不能的无敌编辑制作站。这种多媒体的制作系统的核心往往是高档电脑。

图形图像处理的王牌自然是苹果公司的麦金塔（Macintosh），但是 Pentium Ⅱ加上 Windows 95 的组合性能价格比高、软件丰富、兼容性强，看起来它更有希望成为今后电视制作的主力。



Mac 的视频制作系统

（一）制作设备

在电视制作中究竟使用硬件特技还是软件特技，这是个伤脑筋的问题。利用 3DS 软件制作过三维动画的人都有切身体会：用软件逐帧制作动画非常费时、效率很低，不过好处是可以升级。硬件的好处则在于速度快、效率高（好比劳拉·克罗夫特），但是硬件特技效果是固化的，只有“三板斧”，无法继续发展。未来的特技制作设备将是软件和硬件的结合，走开放式硬件特技的道路。这样的特技制作模式既速度快、效率高，也便于升级改造。

（二）操作界面和数据交换方式

以往电视制作技术人员面对的是众多的按钮和推拉杆，新型计算机化的操作界面则既有键盘、鼠标、菜单，也有模仿原来操作台的图形界面，这是为了方便“老一辈”技术人员。

数据交换方式则呈现楚汉相争之势：微软制定的开放式媒体数据交换格式 VS 爱维德（AVID）制定的开放式媒体框架，其胜败犹如盖茨大战美国司法部——目前还无定论。

（三）非线性编辑

非线性编辑摆脱了传统的录像带线性编辑方式（说白了就是进带倒带），改为计算机寻址，速度快、精度高、图像衰减少，优点十分明显。不过，可以录制一小时节目的广播级 BETACAM SP 录像带大约为 300 元人民币，而同样可以录制一小时节目的 11GB 硬盘的价格却……奢侈啊？！另外，录像带携带方便，便携式硬盘却不多见。

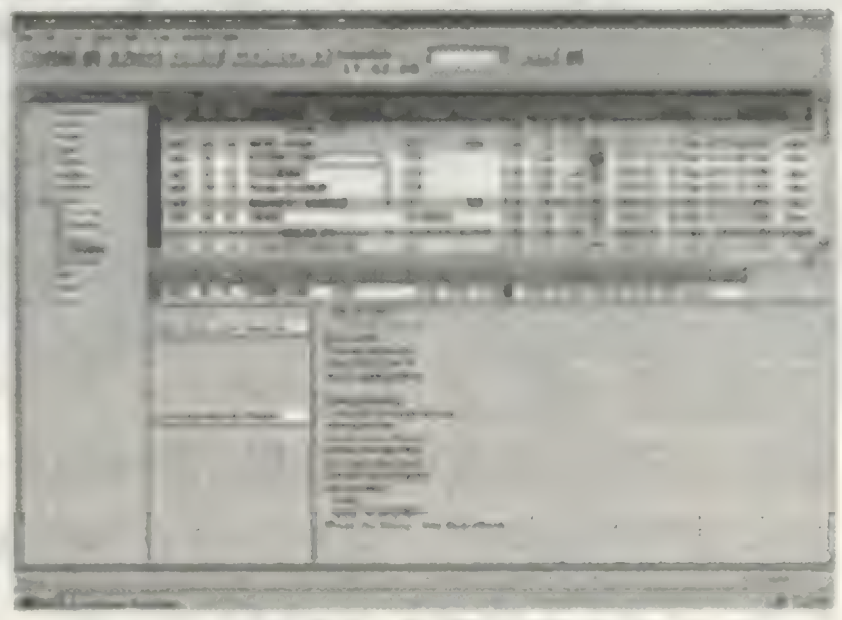
因此，近期电视编辑的方式将是线性和非线性的混合编辑方式。国际著名的大公司都不甘落后，纷纷推出自己的混合编辑系统：索尼（SONY）的 BETACAM SX 磁带摄录一体机、盘带结合录像机和 DLE－110 非线性编辑系统；松下（PANASONIC）的 POST POX 非线性视音频工作站；胜利（JVC）

索尼 BETACAM SX

的 DIGITAL - S 非线性编辑系统。这些系统的非线性编辑大多处于脱机状态，用于后期制作，所以并非真正的非线性编辑。当然，未来的电视编辑最终还是以计算机为基础的平台，实现全数字的非线性编辑。

(四)虚拟演播室

利用计算机制作三维背景，再与摄像机所拍图像合成，这就能够形成主持人在虚拟空间运动的奇特效果。国外一些电视台已在自己的电视节目中使用了虚拟演播室，场面宏大、华丽，令人叹为观止，与《福尔摩斯探案Ⅱ——玫瑰纹身》不可同日而语。一但电视界普遍采用虚拟演播室技术，传统的数百、上千平方米的大型演播室将会面临“下岗”危机。



虚拟新闻演播室

二、内部网络

将各种编辑制作系统以网络的方式连接起来，这将使编辑制作效率大大提高。从利用节目资源方面看，任何编辑都可以在网络上查询并共享素材；在节目制作方面，素材采集、字幕图形制作、图像和声音处理、动画和特技制作则可以通过网络同时进行。电视制作要动员大量人力、物力、网络则使这种群体的力量充分发挥出来。

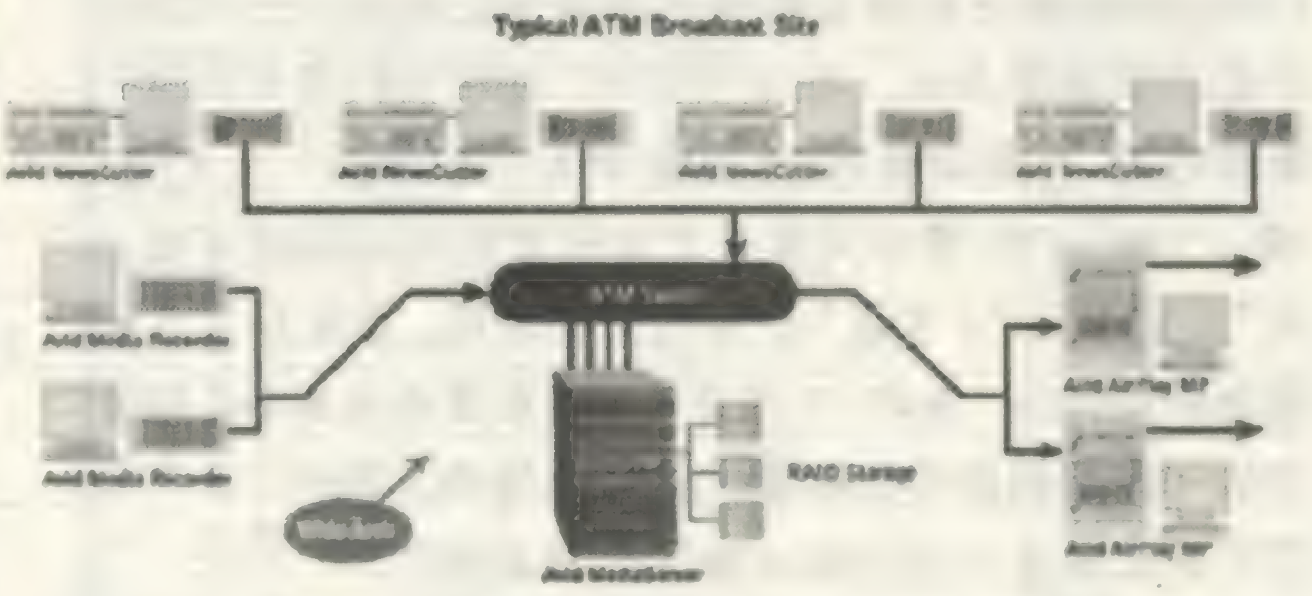
硬盘播出系统

最早提供多媒体电视网络的厂家是爱维德(AVID)，该公司以先进的异步传输模式（ATM）为基础，推出了 AVIDNET——以 SGI CHALLENGE 网络服务器为中心，包括媒体记录器（MEDIA RECORDER）、新闻剪接台（NEWSCUTTER）、视音频工作站（MC - 8000）、音频工作站（AUDIO STATION）、字幕机和硬盘播出系统(AIRPLAY)的全套设备。

新闻剪接台

MC - 8000 视音频工作站

异步传输网络



三、有线电视未来的发展方向

有线电视作为现代化的传输手段，采用宽带双向光缆网(HFC)，节目套数多、图像质量好、网络的多功能用途广泛。1996 年底，全国有线用户近 4000 万，计划以每年 500 万速度增长，到本世纪末达到 6000 - 7000 万户。为了实现这一目标，广电部制订了《广播电视科技发展“九五”计划和 2010 年长期规划》、《全国有线广播电视专用网总体规划》、《广播电视“九五”发展规划和长期发展目标》、《全国广播电视联网规划》和《广播电视数字传输技术体制》等七个规划，希望将现有的 2.8 亿台电视机和 3.7 亿台收音机成为国家信息化网络的终端，使全国有线、无线广播电视网连成一个整体。

由于在有线电视网中进行计算机联网、Internet 连接及电缆电视 MODEM 的研制成功，在有线电视网络中将可以有许多新服务；视频点播(VIDEO ON DEMAND)、电视购物、远程交互传输、电视电话、远程医疗和电视会议。

因为中国地域广阔，只有一个网是不安全的，至少需要两、三个网络以保证安全，所以现在中国拥有三大民用网络(通信网络系统、广播电视网络系统、计算机网络系统)。这三个网既互有侧重，也相互合作，广播电视网也可传输计算机数据和进行电话服务，邮电网也可以传输广播电视信号。至于电视网络和 Internet 会不会合为一体，让我们拭目以待。♬

Windows 95 下的截图工具

北京 言奕

在 Windows 95 下，各种各样的应用软件的界面越来越漂亮，用户可能想把它们截取下来，或保留欣赏，或留后使用。但是怎样做才能截取下这些美丽的资源呢？笔者向您介绍四个各具特色的截图工具，帮助您截下美丽的图像：

1. Windows 95 的截图功能。

2. Hijaak Capture。

3. Professional Capture System。

4. Flash 截图工具。

一、截图工具的比较内容

本文将要介绍的四个截图工具各具特色，但是到底孰优孰劣呢？笔者在介绍截图操作的同时，也比较四个截图工具的优缺点，以让用户对各个截图工具都有个清楚的认识。

在具体介绍截图工具的运用和比较之前，有必要先明确一下比较的内容。我们将基于截图方式、热键使用、输出方式和可选功能四大内容来进行比较，下面详细说明各项比较内容的具体含义。

(一)截图方式

如果是在 DOS 下截图，一般只有截取全屏图像一种方式，而在 Windows 95 下截图，除了截取全屏图像方式之外，则还有截取窗口、对象和区域三种方式。因为屏幕和窗口是大家熟悉的内容，这里就只介绍一下对象和区域。

截图时所指的对象是指 Windows 95 中的各种实体，如对话框、工具栏、滚动条等。我们常常需要截取这些对象用于自己的应用程序或软件的开发中。

对于区域，也很好理解，就是指屏幕上任意一个矩形框中的内容。运用区域的截图方式，可以截取屏幕、窗口和对象中的部分内容，例如图标、菜单等。截取区域一般有两种操作方式。一种是由用户拖动鼠标来框住需要截取的屏幕内容；另一种是用户定义好区域的大小，然后拖动方框来框住所需的内容。

显然，一个截图工具支持的截图方式越多，就越能适应众多的截图需求，也更加方便用户的应用。因此，笔者将截图方式作为截图工具比较的一项重要内容。

(二)热键使用

一个优秀的截图工具，首先要有很强的热键激活能力。如果我们按下热键却没有反应——相应截图工具不能激活，那么即使该截图工具的其它功能再强再好，也只能是“英雄无用武之地”。

热键不能激活的原因，在 DOS 下大多是因为该热键被当前应用程序屏蔽，在 Windows 95 下则大多是与当前应用程序的功能键相冲突。例如，F12 在 Word 97 中文版中就被设置为“另存为”命令。如果有截图工具使用 F12 作为激活热键，其抢截能力又不是很强，那么用户按下 F12 键之后，就可能只能执行“另存为”命令，而不是激活该截图软件。

因此，Windows 95 下的截图工具，其激活热键是否能够重新设定就十分重要。同时，能够由用户任意设定热键，就可以适应用户不同的习惯，带给用户极大的方便。

(三)输出方式

输出方式是指对所截图像怎么处理，也是我们比较截图工具的另一项重要内容。在 DOS 下截图仅有一种输出方式，即直接将所截图像保存为文件。在 Windows 95 下截图则一般有四种输出方式，即输出到剪贴板、输出到文件、输出到打印机和输出到应用程序。

输出到剪贴板是 Windows 下截图的基本输出方式，凡是 Windows 下的截图工具都应该支持。在将所截图像输出到剪贴板后，用户就可以将所截图像“粘贴”到画图或者其它图像处理程序中，对所截图像进行加工处理。

输出到文件是指直接将所截图像保存为文件。在输出到文件时，我们希望截图工具能够支持多种图像格式。截图工具是否支持丰富的图像格式也是我们进行比较的一个重要内容。

输出到打印机一般来说并不太重要，因为可以先在画图

等图像处理程序中调出所截图像，再进行打印。但是如果截图工具能够将所截图像直接输出到打印机，就可以省去中间的操作过程，极大方便用户输出图像。

输出到应用程序是指直接将所截图像输送到图像处理程序中。这与输出到剪贴板不同的是，图像处理程序是自动启动的，从而不再需要不断地在图像处理工具和应用程序之间切换。

(四)可选功能

Windows 95下的截图工具往往还提供一些可选的功能，方便用户对所截图像进行处理。我们选择较常用的功能进行比较。

1. 鼠标指针的截取。有时截图需要同时截取鼠标指针，而有时则不需要。一个好的截图工具自然应该可以由用户选择是否截取鼠标指针。

2.图像处理功能。有的截图工具除了可以截图，还可以对所截图像进行加工处理，例如将彩色图像转换成灰度。或许该截图工具提供的图像处理功能并不强，但也会在某个方面、某个程度上方便了用户。本文将选择性地介绍截图工具提供的较常用的图像处理功能。

二、Windows 95的截图功能

要介绍和比较Windows 95下的截图工具，就不能不先说一说Windows 95自身的截图功能。也许有人认为Windows 95的截图功能太弱，不值一提，其实不然。如果将Windows 95的截图功能与画图程序的图像处理功能适当配合，同样会有强大的截图能力。笔者以Windows 95中文版为例，先介绍运用Windows 95的截图功能进行截图的基本方法，再介绍增强其功能的一些特别技巧，然后评比其优缺点。

(一)基本方法——截取屏幕或窗口

Windows 95的截图功能只能截取整个屏幕或者当前窗口，并且只能输出到剪贴板。运用Windows 95的截图功能进行截图的基本方法如下：

1.如果要截取整个屏幕，按Print Screen键。如果要截取当前窗口，按Alt + Print Screen键。

2.启动画图程序。画图程序是Windows 95中文版的一个附件，对应英文Windows 95是Paint程序。

3. 单击编辑菜单中的粘贴命令。值得注意的是，画图程序缺省设置的图像大小是640×480。如果用户截取的是窗口，那么所截图像有可能比640×480小，从而使下方和右方都留下大片空白。这时候需要在执行粘贴命令之前，先改变一下图像的大小，此时的具体操作如下：

(1) 单击图像菜单中的属性命令，打开属性对话框。

(2) 在宽度和高度编辑框中输入一个比所截窗口小的数值，不妨干脆输入宽度和高度都为“1”。

(3)单击属性对话框中的确定按钮。

(4)单击编辑菜单中的粘贴命令。

(5) 在询问“剪贴板中的图像比位图大，要扩大位图吗?”的提示框中单击是按钮。

4. 单击文件菜单中的保存命令来保存所截图像。在保存时，用户需要指定保存的文件夹并输入文件名称。注意，在画图程序中保存的图像格式是BMP，没有其它选择。

5. 关闭画图程序，然后重复上述操作，开始截取第二幅图。

(二)特别技巧——截取对象或区域

Windows 95的截图功能只能截取屏幕和窗口，如果要截取对象和区域，就需要画图程序的图像处理功能来实现，具体方法如下：

1. 运用基本方法将全屏图或窗口图截到画图程序中，即执行基本方法中的第1步到第3步。

2. 两次单击工具箱中的选定按钮。第一次单击是确定粘贴的图像的位置，第二次单击是要通过“选定”功能来截取对象或区域。

3. 如果要求所截图像的边界准确，可以先执行如下操作将位图放大：

(1) 单击查看菜单，指向缩放，再单击随后出现的级联菜单中的自定义命令，打开自定义缩放对话框。

(2)在缩放到选项组中选择缩放的大小。画图程序可以将位图放大200%、400%、600%和800%，用户根据需要单击相应的选项钮。

(3)单击自定义缩放对话框中的确定按钮。

4. 选定要截取的对象或区域。选定的方法是按住鼠标左键，拖过需要截取的整个对象或区域。由于已将位图放大，因此用户可以准确地选取对象或区域的边界。

5.单击编辑菜单中的复制命令。

6. 单击文件菜单中的新建命令。如果用户不再需要原全屏或者窗口图，在画图程序显示的提示框中单击否按钮，否则单击是按钮。

7. 单击编辑菜单中的粘贴命令。如果所截的对象或区域比新建的位图小，在执行粘贴命令之前，先用基本方法中第3步的操作来调整位图大小。

8. 如果所截的图象是区域，有可能同时也截取一

部分不需要的东西，此时可以用工具箱中的橡皮将其擦除。在擦除前最好先将图像放大，以求擦除准确。如果用户不小心操作失误，擦除了不该擦除的内容，可以按 Ctrl + Z 键来恢复。注意，画图程序最多只可以恢复两次。

9.保存所截的图像。

(三)Windows 95 截图功能的优缺点

优点：

1.运用 Windows 95 的截图功能随时随地都可以截图(游戏例外)，而且不会与任何应用程序冲突。

2. 在与画图程序的图像处理功能配合之后，可以截取屏幕、窗口、区域和对象，基本能够满足各种截图要求。

3.由于是输出到剪贴板，所以截图速度快。如果用户有更好的图像处理软件，可以将剪贴板中的图像粘贴到该图像处理软件中，而不是画图程序中，从而可以对所截图像进行更多的加工处理。

缺点：

1.虽然 Windows 95 的截图功能与画图程序配合之后，可以实现对象和区域的截取，但操作起来毕竟比较麻烦。

2.只能输出到剪贴板，不能直接保存为文件，不能输出到打印机和应用程序。

3. 画图程序只能以 BMP 格式保存图像，如果用户需要其它格式的图像，只能截图之后再用图像转换工具进行转换。如果截的图很多，那会是一项不小的工作。

4. 用 Windows 95 的截图功能截取的图，鼠标指针也会被截下来。如果用户并不需要鼠标指针，只能手工来擦除。

总论：

虽然 Windows 95 的截图功能有这或那的不足之处，但是笔者仍然比较喜欢使用。特别是在手里没有其它截图软件时，Windows 95 的截图功能是最好的应急方法。笔者建议用户还是熟练掌握和运用 Windows 95 自身的截图功能进行截图的方法。

三、Hijaak Capture

Hijaak Capture 是 Hijaak Graphics Suits 95 软件包中的一个应用程序，支持屏幕、窗口、对象和区域的截图方式，同时有各种各样的输出方式，可以说功能十分全面，弥补了 Windows 95 自身截图功能的不足，值得向用户推荐。

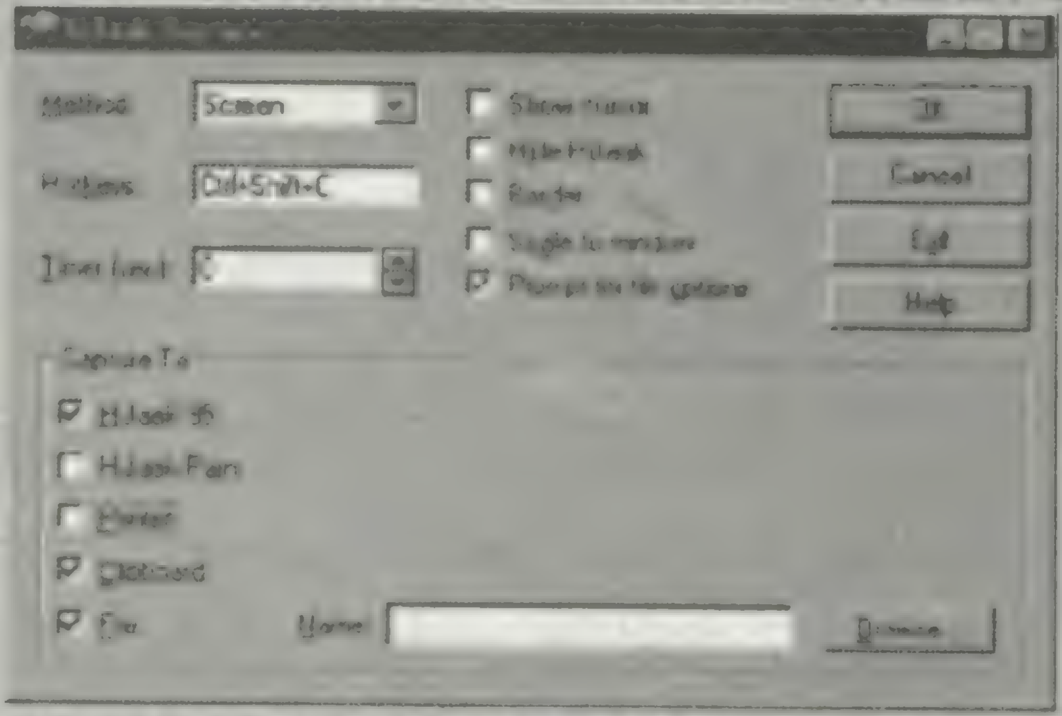
(一)运用 Hijaak Capture 进行截图

1.运行 Hijaak Capture 截图工具。运行 Hijaak Capture 后首先显示如图所示的对话框，用来设置截图选项。

2. 设置截图选项。用户可以通过下图所示的对话框来设置如下的截图选项：

(1)截图方式：在 Method(方式)下拉式列表框中可以选择 Screen(屏幕)、Window/ Object(窗口/对象)或者 Area(区域)的截图方式。

(2)设置热键：单击 Hotkeys 编辑框，再键人一个热键。用户键人的热键必须是 F2 到 F12 的功能键，或者



是 Alt、Ctrl 和 Shift 键与字母键的组合。Hijaak Capture 的缺省热键是 Ctrl + Alt + C 键。

(3)输出方式：Hijaak Capture 截取的图像可以输出到 Hijaak 95、Hijaak Paint、打印机 (Printer)、剪贴板 (Clipboard) 和文件 (File)，用户只需选中或者清除相应的即可，一般选择输出到 Hijaak 95。用户可以同时选中多个，例如同时选中剪贴板和打印机，那么在按下热键之后，Hijaak Capture 会将截取的图像在输出到剪贴板的同时，也输出到打印机将所截图像打印出来。

(4) 可选功能：如果要截取鼠标指针，选中 Show Cursor，否则清除它。

3. 设置完毕，单击对话框中的 OK 按钮，Hijaak Capture 会自动最小化，用户可以开始截图。

4. 运行用户的应用程序，在需要截图的时候按下 Hijaak Capture 的热键，例如 Ctrl + Alt + C 键。

5.如果用户截的图是“窗口/对象”，那么鼠标指针会变成手形，随着“手”移动，有一个方框会“框住”不同的窗口或对象。当框住的内容是需要截取的窗口或对象时，单击鼠标左键。如果用户截的图是“区域”，那么鼠标指针会变为剪刀形状，此时按住鼠标左键，拖过需要截取的区域，然后再松开左键。如果截取的内容不对，可以按 Esc 键来取消本次截图操作，然后再按热键重新截取。

6. 执行完上述操作，Hijaak Capture 会自动启动 Hijaak 95(如果用户选中该选项)，并将所截图像输送到

Hijaak 95 中。

7. 单击工具栏中的 Save As 按钮，打开另存为对话框。

8. 在存为类型下拉式列表框中选择保存图像的格式。用户可以看到列表中一共有 50 种不同的图像格式——Hijaak 95 几乎是支持所有的图像格式。常用的格式有 BMP、GIF、TIF、PCX 和 JPG 等。

9. 在对话框中选取保存图像的文件夹，再在文件名编辑框中输入文件名称，然后单击确定按钮保存所截图像。

10. 单击 Hijaak 95 菜单栏右端的关闭按钮，退出 Hijaak 95，开始截取下一幅图。

（二）Hijaak Capture 的优缺点

优点：

1. Hijaak Capture 是 Hijaak Graphics Suites 软件包中的一个应用程序，Hijaak Graphics Suites 提供了一整套的图像处理功能，有 Hijaak 95、Hijaak Paint、Hijaak Scan 和 Hijaak Sketch，是一套完整的图像处理工具。

2. Hijaak Capture 的截图方式和输出方式灵活多样，几乎支持我们要比较的全部内容，特别是截取对象/窗口时极其方便，这点用户在使用中自会有深刻的感受。

缺点：

1. 安装完整的 Hijaak Graphics Suites 软件包要三十几兆空间，因此 Hijaak Capture 相对于笔者后面将要介绍的仅两百来 KB 大小的 Professional Capture System 和 Flash 截图工具来说，实在是太大，不适合随身携带。

2. 在截取区域的时候，Hijaak Capture 不能放大显示图象，因此在截取图标、按钮等小图形时得由用户的眼睛和操作来保证所截图象的准确性。

四、Professional Capture System

Professional Capture System（简称 PCS）是一个共享软件，可能并不为太多的人熟悉，但是由于 PCS 有十分全面和优秀的截图功能，可以作为截图工具的一个代表，因此特向用户介绍。

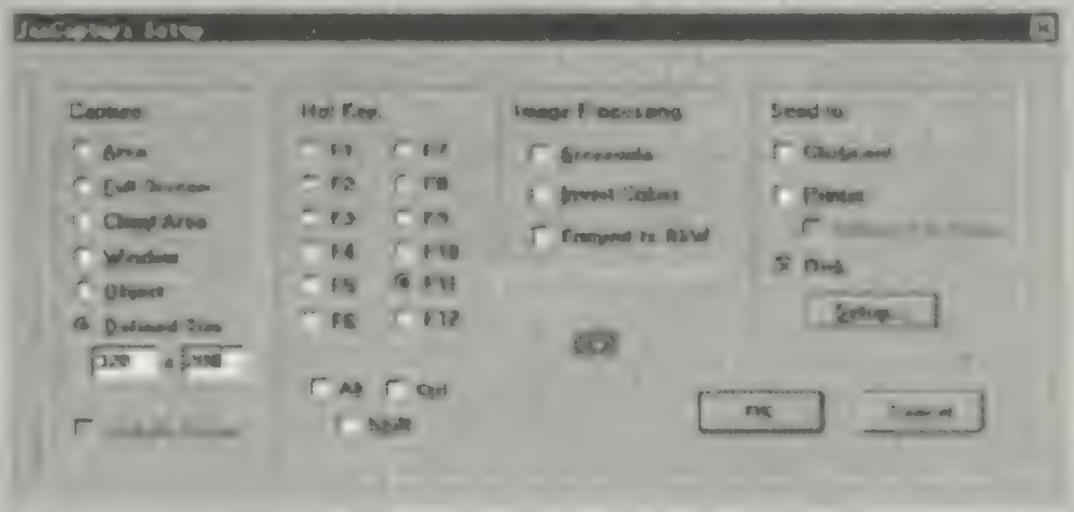
PCS 安装之后仅有 212KB 大小，还同时包括 DOS 下和 Windows 下的两个截图工具。其中 DOS 下的截图工具名称叫 DosCapture，Windows 下的截图工具名称叫 JasCapture，能够同时应用于 Windows 3.x 和 Windows 95。本文只介绍 JasCaputre 在 Windows 95 下的应用。

（一）运用 JasCapture 进行截图

1. 启动 JasCapture 截图工具。注意，JasCapture 运行后并不显示提示信息和设置截图选项的界面，用户只能在 Windows 95 任务栏上见到 JasCapture。

2. 用鼠标右键单击 Windows 95 任务栏上的 JasCapture，打开一个快捷菜单。

3. 单击快捷菜单中的 Capture Setup 命令，打开如图所示的 JasCapture Setup 对话框。



4. 设置截图选项。在 JasCapture Setup 对话框中可以设置如下的截图选项：

（1）截图方式：在 Capture 选项组中选中相应的选项钮。JasCapture 有六种截图方式，除了一般截图工具都支持的区域（Area）、屏幕（Full Screen）、对象（Object）、窗口（Windows）的截图方式以外，还有对象区域（Client Area）和用户定义大小的区域（Define Size）的截图方式。对于屏幕、窗口、对象和区域截取，各个截图工具的操作过程基本一样，所以笔者只重点介绍 JasCaptue 提供的新截图方式，即截取用户定义大小的区域：先选中 Define Size 选项钮，再在第一个和第二个编辑框中分别输入所截区域的宽度和高度，例如“320”和“200”。

（2）设置热键：在 Hotkeys 选项组中选中 F1 到 F12 的相应功能键选项钮即可。用户要注意 Ctrl、Alt 和 Shift 三个是否被选中，如果选中，则必须同时按下选中的键才能进行截图。JasCapture 的缺省热键是 Ctrl + Alt + F11。

（3）输出方式：JasCapture 可以输出到剪贴板、打印机和文件（Disk），用户根据要求只需选中相应的。JasCapture 输出到文件的功能十分优秀，笔者将重点介绍。

（4）是否截取鼠标指针：如果要截取鼠标指针，选中 Include Cursor 复选项，如果不需要则将之清除。

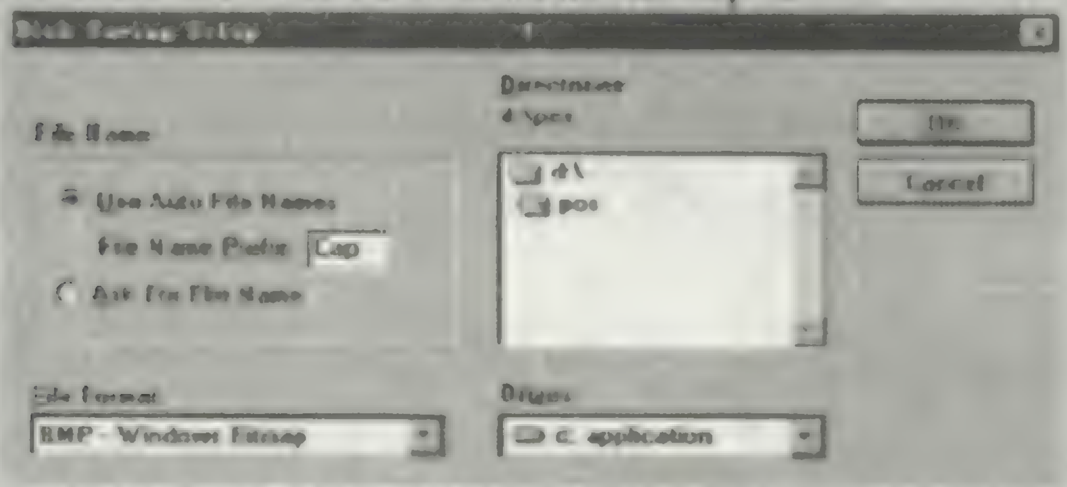
（5）图像加工：用户可以选中灰度 greyscale、黑白 B & W 和颜色倒置 Convert Colors，来对截取的图像进行所需的预加工处理。

5. 如果用户选择了输出到文件，即选中 Disk，那么还可以单击 Setup 按钮打开如图所示的 File Saving Setup 对话框，进行文件保存选项的设置。在 File Saving

Setup 对话框中用户可以设置如下的文件保存选项：

（1）设置图像保存格式：JasCapture 支持三种图像格式，即 BMP、PCX 和 TIF，用户可以在 File Format 下拉式列表框中进行选择。

（2）设置文件取名方式。如果用户选中 Ask User Names 选项钮，那么截图时 JasCapture 会要求用户输入所截图像的文件名。如果用户选中 Use Auto Names 选项钮，那么所截图像将由 JasCapture 自动取名，即以“cap1.bmp”、“cap2.bmp”等作为文件名进行保存。当然，用户可以在 File Name Prefix 编辑框中输入所需的文件名前缀，以替代缺省的前缀“cap”。



（3）选择保存图像的文件夹：先在驱动器列表中选择驱动器，再在文件夹列表中选择文件夹。文件保存选项设置完毕，单击 File Saving Setup 对话框中的确定按钮。

6. 截图选项设置完毕，单击 JasCapture Setup 对话框中的确定按钮，然后开始进行截图。如果截图选项不变，用户在下次运用 JasCapture 进行截图就无需执行第 2 步到第 6 步的操作，可以直接跳到第 7 步。

7. 按热键 Ctrl + Alt + F11 键。因为本文介绍的是截取用户定义大小的区域，所以此时的屏幕左上角会出现一个 320×200 的方框，并随着鼠标指针的移动而移动。当方框框住了需要截取的图像时，单击鼠标左键。值得注意的是，除非用户选择由用户取名方式进行截图，否则 JasCapture 将所截的图输往剪贴板或文件时，并不会给用户任何提示信息。

8. 如果用户想看一下截取的图，可以用鼠标右键单击 Windows 95 任务栏上的 JasCapture，然后单击随后出现的快捷菜单中的 View Last Capture 命令，JasCapture 就会显示刚截取的图像。查看完毕，单击一下鼠标左键，然后开始截取下一幅图。

（二）JasCapture 的优缺点

优点：

1. 可以运用各种方式进行截图，特别是有用户定义大小的区域截图方式。同时，在截取区域时，JasCapture 会在所截区域的中心显示所截图象的大小，极大地方便了某些场合下截图工作。

2. 在输出到文件时，可以由 JasCapture 自动取名进行保存，整个过程不需用户进行干预，这在用户截取一系列图时比较快捷和方便。

3. JasCapture 可以截取游戏的图像。不过当游戏用的颜色超过 256 色时，所截的图像色彩有时会失真。

4. PCS 提供有一个完整的帮助系统，用户用单击 JasCapture 快捷菜单中的 Help 命令，就可以打开 JasCapture 的帮助系统。虽然帮助资料是英文，但内容祥尽，结构合理，相信有一定英文基础的用户可以看懂。

缺点：

1. 支持的图像格式只有 BMP、TIF 和 PCX 三种，不如 Hijaak Capture 丰富。

2. 截取区域时也没有放大显示功能，所截的图像边界的准确度同样得由用户的眼睛和操作来保证。

五、Flash 截图工具

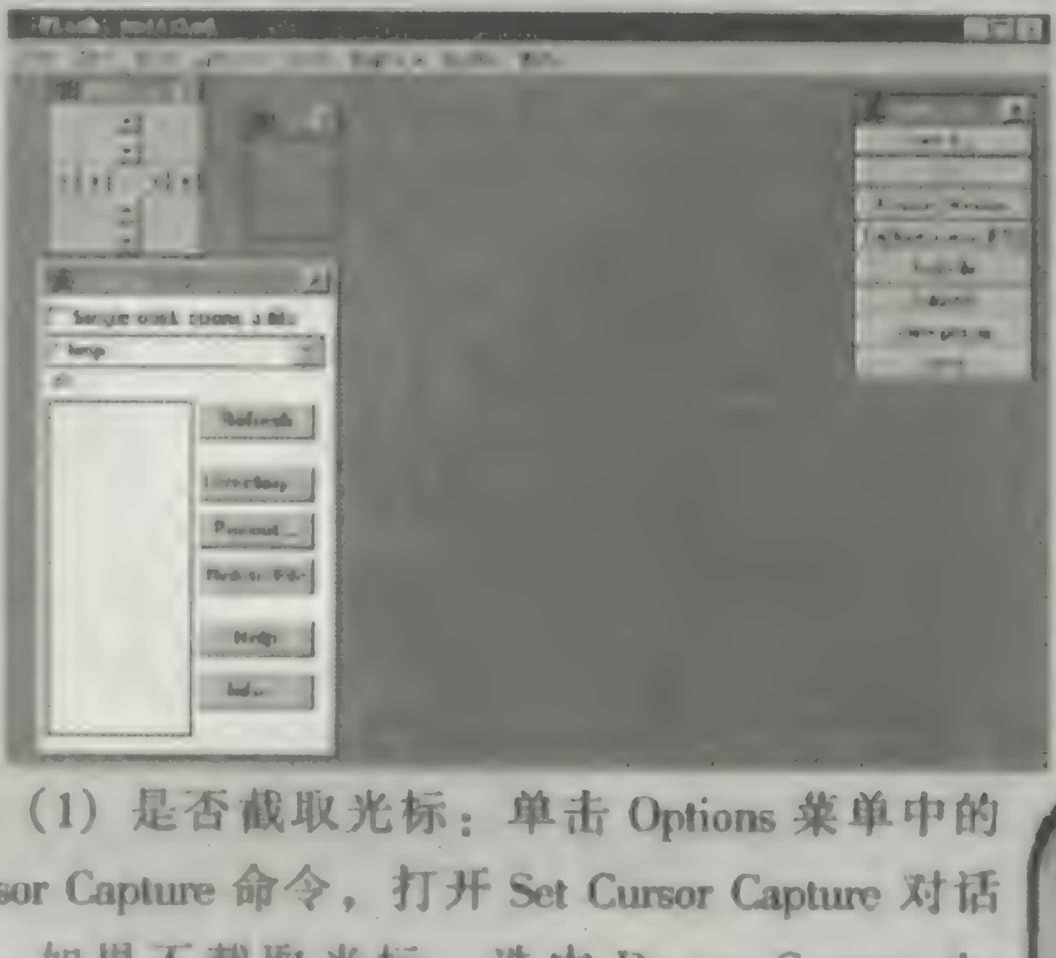
前面介绍的 Hijaak Capture 和 JasCapture 两种截图工具，在截取区域时都不能保证所截图像的边界准确，下面笔者介绍一个有截取区域特长的截图工具——Flash。Flash 是微软公司的产品，大小仅有 249K。

“微软出品，必属精品”，下面我们来看一看 Flash “精”在何处。

（一）运用 Flash 进行截图

1. 启动 Flash 截图工具。Flash 启动之后将显示如图所示的窗口。

2. 设置截图选项。在 Flash 中设置截图选项的界面是窗口，而不是 Hijaak Capture 和 JasCapture 的对话框形式。用户可以通过如图所示的窗口来设置如下的截图选项：



（1）是否截取光标：单击 Options 菜单中的 Cursor Capture 命令，打开 Set Cursor Capture 对话框。如果不截取光标，选中 Do not Capture the Cursor 选项钮；如果要截取光标，选中 Use active cursor at the time of capture 选项钮。

(2)选择截图方式:如果要截取屏幕,单击 Capture 菜单中的 Key (F12) Alt + K 命令;如果要截取窗口,单击 Capture 菜单中的 Windows Alt + W 命令。Flash 截取屏幕的热键是 F12 或 Alt + K,截取窗口的热键是 Alt + w,不可以更改。因为 Alt + W 在许多应用程序中都已被占用,于是有些时候按下 Alt + W 键并不能激活 Flash,所以笔者建议就只用截取屏幕的方法,即单击 Capture 菜单中的 Key(F12)命令。至于截取区域、对象和窗口,都可以在截下屏幕之后再进行处理,笔者在后面会进行介绍。值得注意的是,每次运用 Flash 截图都要执行第(2)步的设置操作。执行完第(2)步操作后,Flash 的窗口会自动隐藏起来,可以开始截图。

3.按 F12 键截取全屏图。此时,Flash 将图像截取到自己的窗口中。

4.如果只需截取全屏图,单击 File 菜单中的 Save As 命令,以 BMP 格式保存即可。下面重点介绍运用 Flash 来截取窗口、对象和区域。在 Flash 中截取窗口、对象和区域的方法是相同的,即都是在截取全屏图后用“剪切”的方法将所需部分剪切下来,具体操作如下所示:

(1) 如果 Zoom 小窗口没有显示,单击 Windows 菜单中的 Zoom 命令,打开 Zoom 小窗口。Zoom 小窗口有什么用呢?细心的用户会发现,在鼠标指针移动时,Zoom 窗口中的内容也随之变化,而变化显示的正是鼠标指针周围的区域,而且是放大显示——通过 Zoom 小窗口,我们就可以准确地剪切窗口、对象和区域的边界。

(2)按住鼠标左键,拖动鼠标框住所需的图像。

(3) 单击 Edit 菜单,指向 Clip,再单击随后出现的级联菜单中的 Clip 命令。此时,全屏图就被剪切得只剩下所需的图像。

(4) 单击 File 菜单中的 Save As 命令,以 BMP 格式保存剪切下的窗口、对象和区域。

(二)Flash 的其它功能

Flash 截图工具不但方便于截取区域,同时它还提供了一些别的截图工具没有的图像处理功能,下面介绍一些最实用的功能和操作。

1. Zoom、Commands、Selection 和 Browse 窗口功能。Zoom、Commands、Selection 和 Browse 是 Flash 中的四个快捷操作窗口。其中 Zoom 和 Commands 窗口最常用,前者的作用笔者已经介绍,后者是用来快速执行一些常用命令,例如 Clip、Save As、Capture Screen 和 View Picture 等。Browse 窗口用于改变保存所截图像的文件夹和输入文件名。下面重点介绍 Selection 窗口功能。Selection 窗口的作用是与 Zoom 窗口联合使用,以准确剪切区域的边界。在“剪切”区域时,用户会发现虽有 Zoom 窗放大显示部分图像,但是在用鼠标操作的过程中却很难选中所需的区域的左上角或右下角,此时可以用 Selection 窗口来帮助完成,具体操作如下所示:

(1) 先选取大致的区域,即按住鼠标左键,拖过要截取的区域。

(2) 如果要准确选中右下角,使用 Selection 窗口中的右边和下边的两组箭头。每单击一次,用户会通过 Zoom 窗口发现所剪切的区域的右边界或下边就缩小或者扩大一点。注意此时不要单击左边和上边的两组箭头。

(3) 准确选中左上角的操作与第(2)步相同,只不过使用的是左边和上边的两组箭头。准确选中区域边界之后,就可以单击 Command 窗口中的 Clip 进行剪切。用户可以自由选择显示或隐藏这四个窗口,只需单击 Window 菜单中的 Zoom、Commands、Selection 或 Browse 命令即可。

2.输出到打印机。Flash 截取的图像可以输出到打印机,操作如下所示:

(1) 在剪切下所需的图像后,单击 File 菜单中的 Print 命令,打开 Print to Postscript Printer 对话框。

(2)在 Scale Percentage 编辑框中输入放缩比例。缺省值为“100”,即按真实尺寸打印。

(3)单击确定按钮。

3.输出到剪贴板。Flash 截取的图像也可以输出到剪贴板,操作如下所示:

(1) 在剪切下所需的图像后,单击 Edit 菜单,指向 Selection(选择),再单击随后出现的级联菜单中的 Select All 命令。

(2)单击 Edit 菜单中的 Copy 命令。

4.添加鼠标指针。Flash 不仅可以选择是否截取鼠标指针,而且可以方便地为所截图像加入 12 种常见的鼠标指针,用户只需执行如下的操作:

(1) 单击 Tools 菜单中的 Add Cursor 命令,打开 Select cursor 对话框。

(2) 在对话框的列表中单击所需的鼠标指针形状,再单击 OK 按钮。此时,鼠标指针变成用户刚才所选的形状。

(3) 移动指针到截图中需要添加鼠标指针的地方,然后单击左键。执行完上述操作,鼠标就被添加到截图中。用户可以在一副截图中添加多个鼠标指针。

5. 标注尺寸。用户可以在截取的图像上标注上尺寸。Flash 标注的尺寸是一个红色大十字，十字的右上角标有十字中心的 x,y 坐标值。操作如下所示：

(1)单击 Tools 菜单中的 Size Maker 命令。此时，鼠标指针变为一个黑色小十字，十字的右上角显示"Pos"。

(2)在需要标注的地方，单击鼠标左键。在进行标注的时候，Command 窗口的标题栏会显示鼠标指针的中心坐标，用户可以用来参考。

(3)如果不再需要标注，单击 Tools 菜单中的 Selection 命令。

6.其它功能：

(1) 缩小显示图像：单击 View 菜单中的 Full、Half 和 View Picture 命令，分别可以将图像以 100%、50%和全屏方式进行显示。

(2) 查看图像信息：单击 View 菜单中的 Information 命令，可以查看所截图像的信息，如图像宽度、高度、大小和颜色数等。

(3) 取消误操作：如果用户误操作，可以单击 Edit 菜单中的 Undo 命令，可以取消上次操作。

(二)Flash 的优缺点

优点：

1. 截取区域时因为有个"小屏幕"放大显示鼠标指针周围的区域，因此截图时可以准确地截取边界，特别适用于截取图标等小图形。

2. Flash 运行后不会留在 Windows 95 的任务栏上，因此用户可以截取"干净"的全屏图。这点 Windows 95 的截图功能也可以做到。

3. 除了截图功能，另外有添加鼠标指针、标注尺寸、查处图像信息等功能，方便了用户的使用。如果用户的 Windows 95 是 16 色模式，那么还可以对图像进行灰度等处理。

缺点：

1. 笔者手中的 Flash 版本比较低，支持的图像格式较少，只支持 BMP、PCX 和 16 色的 TIF 格式。

2. Flash 的热键不可以更改，其截取窗口的热键(Alt + W)就常被应用程序占用，从而导致截取窗口的方式常常不能正常使用。

3. 设置截图选项使用的窗口界面不如 Hijaak Capture 和 JasCapture 的对话框形式直观。如果是新用户，在不经介绍的情况下很难立即上手使用。

六、总体概述

俗话说得好"一招鲜，吃遍天。"上述的四个截图工具就是因为各有所长，才能够在市面上立足和赢得用户的喜爱。同时，由于上述四个软件也各有所短，因而需要互补不足。笔者建议用户同时保留多个截图工具，在截图时根据具体的要求进行灵活选择。

下面笔者列出上述几个截图工具的比较总表，使用户在选择截图工具时能够快速确定所需的截图工具。表中的"√"表示截图工具支持该项功能，而"★"表示截图软件的该项功能十分优秀。

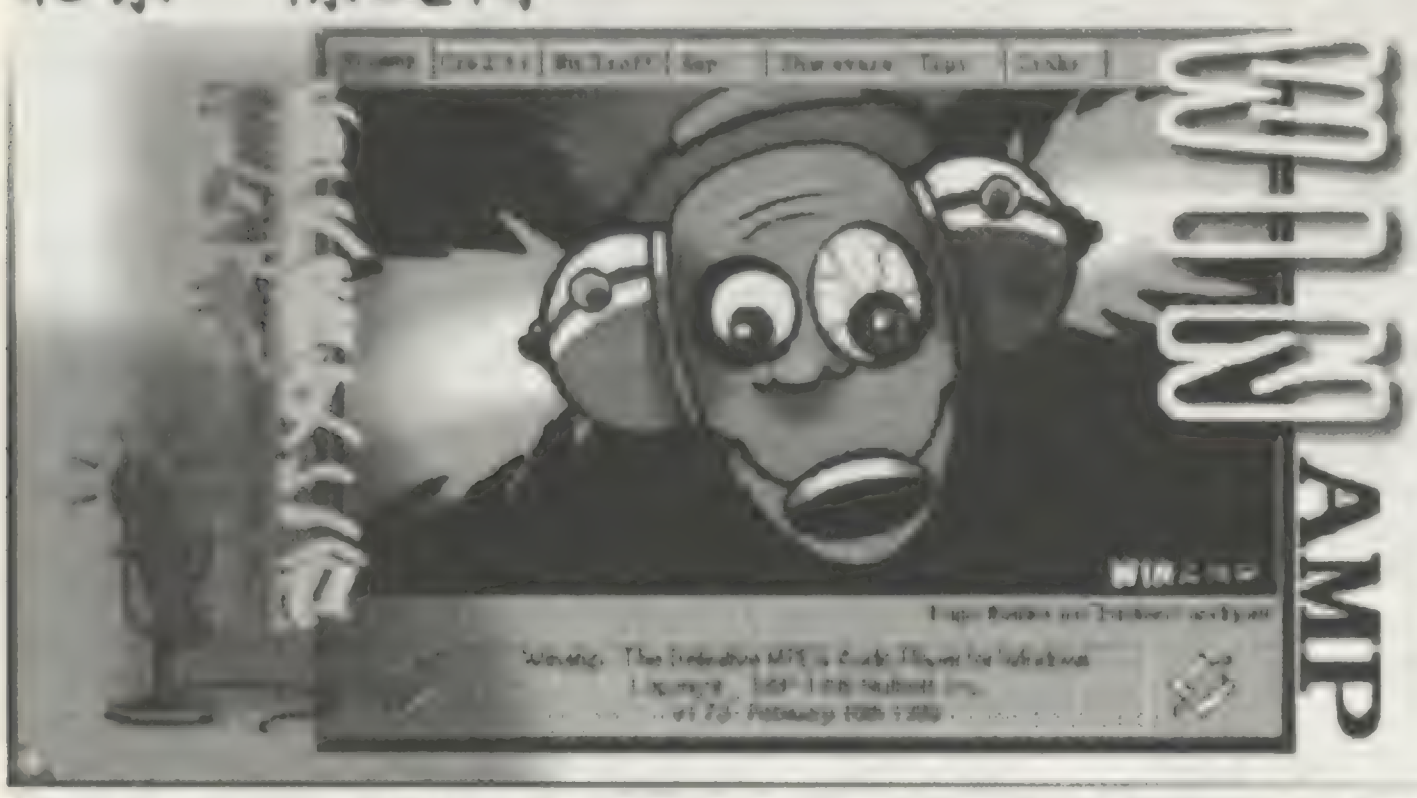
除了上述的四种截图工具以外，还有 Snagit、GrabPro 等其它截图工具。限于篇幅，笔者不再一一介绍。不过，上述的四种截图工具很有代表性，用户可以通过它们一览截图工具的全貌，从而对其它截图工具的使用触类旁通。其实，用户只要掌握上述四种截图工具的使用，就可以游刃有余地应付各种截图任务了。

表 1　四个截图工具的比较总览表

	截图方式					热键	输出方式				图像格式		可选功能		
截图工具	屏幕	窗口	对象	区域	用户定义大小的区域	可否重设	剪贴板	文件	打印机	应用程序	是否丰富	直接支持的图像格式	鼠标指标可选	区域放大	图像处理
Win95的截图功能	√	√					√					BMP(画图)		√(画图)	√(画图)
Hijaak Capture	√	★	★	√		√	√	√	√	★	★	BMP,TIF…(共50种)	√		★(Hijaak Paint)
JasCapture	√	√	√	√	★	√	√	★	√		√	BMP,TIF,PCX	√		
Flash	√	√		★			√	√	√			BMP,PCX和16色TIF	★	★	

Flash 1.83 收录于《大众软件 CD》总第 10 期\BBX\FLASH 下，Professional Capture System 2.0 收录于《大众软件 CD》总第 10 期\BBX\PCS 下。

北京　陈文闯



采用 MP3 压缩格式（MPEG Audio Layer－3）制作音频文件，能保证在失真度较小的情况下，最大限度地压缩音频文件的长度，使普通 CD 可以存放上百首乐曲。而要想播放 MP3 音频文件，须使用专门的播放软件。Winamp 系列以其功能多、使用方便而受到众多玩家的格外青睐。笔者最近下载了最新版 Winamp 播放软件，这款 Winamp1.7 版发布于 98 年 1 月 20 日，经过一段时间试用，感到新版有不少可圈可点之处，值得各位一用。

一、Winamp 1.7 简介

Winamp 系列可称得上 Nullsoft 公司的招牌菜，其更新升级速度之快也令人咋舌，自 1.45 版大获成功之后，已经进行了 10 余次升级，平均两周即出一个新版本，总的来说，是功能更多、使用更方便。

1.7 版的播放界面仍然承袭了 Winamp 一贯的风格，但仔细观察，还是能发现一些不同之处。播放面板上，新增了一个“选曲键”，单击它，可以立即弹出选曲窗口。而早期版本要实现同样的操作，则需要弹出菜单条，再选择 Load MPx... 两步来完成。重新设计了“节目单编辑器”界面，添加了菜单栏，去掉令人眼花缭乱、无所适从的大量按钮，显得非常简洁易用，更符合 Windows95 的风格。均衡器由 8 段变成 10 段，音质调整更精确。在播放界面上单击鼠标右键，除可以弹出全部菜单外，随位置不同，还可以弹出不同小菜单，快速对各种选项进行调整。播放面板上增加了“小型键”，单击它，Winamp 会变成细棒状，用以节约屏幕空间。新版不仅在细棒棒上增添了“选曲键”，更在狭小的空间里，新增了“迷你”实时电平指示，非常漂亮。增加了“高质量 hq”按钮，选中它，能改善播放效果，代价是增加了 CPU 占用率。

打开 1.7 版的主菜单，发现变动还真不小。旧版中熟悉的 Load MPx... 和 Load playlist... 菜单项不见了，代之以 Play File... 项，做到在一个窗口中，可以同时显示 MP3 和 M3U 文件。这样，不论是播放文件，还是调出节目单，都可以一步完成。菜单中还增添了 Play Location 项，选择它，可以打开一个窗口，只需在 Url 栏内准确填写存放 MP3 文件的 Web 地址，就能在网上直接欣赏音乐。

二、安装及设置

Winamp 1.7 运行于 Windows 95 或 Windows NT 环境下，可以通过 http://www.nullsoft.com/amp/下载，也可在国内各大站点就近 down 一个名为 winamp17.exe 的文件，执行该自解压文件，再指定一下安装路径，就能顺利地装上 Winamp 1.7。安装后的 Winamp 文件夹内共有 6 个文件，约 550K 左右。

定制 Winamp 对播放效果影响很大，须得小心从事。单击菜单栏按钮，选 Options/Preferences，在这里可以进行各种参数的设置。如果使用的 CPU 是奔腾 100 以上档次，则系统默认设置就很适合，一般可不做变动。如果 CPU 档次较低，则应重点对 Output（输出）和 Buffering（缓冲区）进行适当调整，例如将声音采样精度由 16 位降为 8 位，立体声改为单声道，加大缓冲区等等。

运行 Winamp，屏幕出现播放面板。如果感觉播放面板太小，看着费劲儿，可以点击左上角菜单栏按钮，选中 Options/ Double Size 项，则面板会立即变大一倍，十分醒目。

点击并拖动均衡器按钮 EQ 左边的两个小按钮，能够调节音量大小、左右声道音强比等等参数，屏幕会显示以百分率表示的数字，同时按钮所在的小棒棒颜色还会变化，十分有趣。播放器默认的音量为 100%，左右声道音强各为 50%。

单击均衡器按钮 EQ，会出现十段均衡器设置界面，可以按个人喜好随意调整，让声音更对胃口。不过要使设置生效，可不能忘了选中“EQ Enabled”复选框。在任何时候，只要一点 Zero 按钮，就可以立即回到初始状态（即十段均衡器均置 0）。

三、使用

Winamp1.7 使用起来灵活多样，所有功能基本都可以通过菜单、快捷键、面板按钮三种方法实现，本文重点介绍面板按钮。

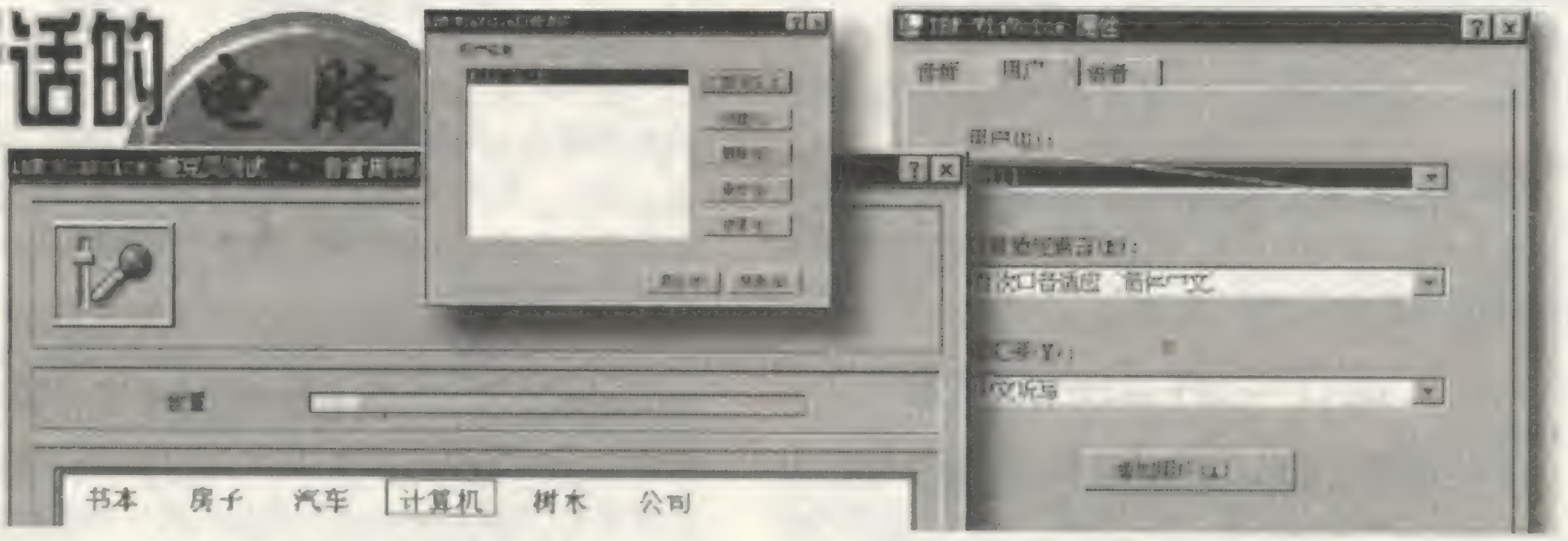
单击面板上的选曲按钮，在弹出的窗口里打开存有 MP3 文件的子目录，单击鼠标左键选取某一首歌曲，或按住 SHIFT 键，选取连续的多首歌曲，也可以按住 Ctrl 键，不连贯地选取多首歌曲，被选中的文件将高亮显示。选定之后，单击“打开”按钮，Winamp 就开始播放了。这时可以通过拖曳进度棒，来自由选定播放位置，跳过不想听的部分。通过单击最小化按钮，让 Winamp 后台播放，边听音乐边用电脑做其它工作，做到两不耽误。理想的播放方式，当然是建立节目单，让 Winamp 自动播放事先选定的曲目，它们可以不在同一文件夹中，甚至不在同一逻辑驱动器中，这是 Winamp 具有的一项神奇功能。单击节目单 PL 按钮，就将弹出 Playlist Editor 窗口。

通过 File/New 命令建立空白节目单，点“Add”按钮，选定文件夹，Winamp 会把所有 MP3 文件尽数找到并列出来。按住 Ctrl 键，把不想播放的曲目一一挑出来，点“Remove”按钮，把它们从节目单中删除，再通过 Sort 菜单安排播放顺序，也可以用左下角的按钮排序。这些工作全部完成后，执行 File/ Save，为这个节目单起个文件名，默认扩展名为 .M3U。以后只要调出节目单，Winamp 就可以自动播放了，省却了手工挑选的繁琐。♬

Winamp 1.73 收录于《大众软件 CD》总第 10 期\MEDIA\WINAMP 下。

听话的电脑

袁实



在英语中，“Via”是“通过、经由”的意思，“Voice”不用说了，他们加起来就是……你知道我说的是什么，就是1997年IBM公司推出的那个语音识别软件，准确地说，是ViaVoice中文版，是那个“非特定人连续中文语音识别系统”，正是它，在1997年如一颗巨石被蓝色巨人投入中文处理的大海之中，激起了滔天的巨浪，并且这股浪潮仍在上升（其实才是刚刚开始），将在1998年对国内的中文处理市场进行一次洗礼。

一、大器晚成的ViaVoice

每一个面对着电脑键盘头疼的人，都会有这样的感觉“如果电脑能够听懂我说话，那该有多好”，可是想着想着，事情就没有那么浪漫了——人还不是什么时候都能够听明白呢，你怎么能想象让电脑听明白我的话语呢？看来这一定不是一朝一夕的事情，于是人们便放弃了这种浪漫的想法，转头去找一种“码”来“码字”了。其实，电脑的语音识别并不是不可能的，现在它已经在相当的程度上实现了，但说“非一朝一夕之功”倒是实话，这个IBMViaVoice就是一个“大器晚成”之辈——在实验室中“寒窗”二十六载之后，才摘掉了“童生”的帽子，中了“功名”，而那时，蓝色的巨人已经伸手去扣响世纪之门了。

IBM公司做语音识别研究已经有二十六年的历史，这是一项革命性的技术，在IBM公司一直是作为战略性的技术储备来对待。1995年，外面开始有些风声，说IBM的语音识别技术已经成熟，可以商品化了，果然，IBM公司于1996年推出了ViaVoice英文版，在北美市场引起轰动。同一时期推出的，还有另外两家公司产品（当然是英文版产品），它们的技术和产品的最终效果都是不错的，但是注定要在中国市场有所作为的是IBM公司的ViaVoice。为什么？因为英语和汉语的语音特性是不同的，英语以单词为音节单位，每个单词之间有停顿，并且关键是英语中同音单词极少，所以英语的语音识别是基于单词的；而汉语呢，用过拼音输入法的人都知道，汉语中的同音字太多，这决定了汉语的语音识别不能基于单个字词，而且汉语说话时没有英语那种单词间的停顿，所有这些决定了汉语的语音识别必须是“连续语音识别”，从句子中通过智能化的分析，判断出讲话者使用的词语，在句子中听懂词语——我们人的语言交流本来也就是这样。而这与英语的语言识别技术有很大的区别，而IBM在连续语言识别技术上有深厚的积累，这也正是为什么IBM第一个拿出可以商品化的中文语言识别软件。

1996年，IBM公司在北京成立了IBM中国研究中心，这是IBM公司在全球的第五个技术研究中心，足见IBM公司对中国市场的重视。在中国研究中心成立的时候，IBM公司把它已经有二十几年积累的语音识别技术也带到了中国，在中心成立的新闻发布会上，IBM展示了它的二十一世纪战略技术储备中的五项重要技术，当然包括语音识别技术。在那个时候，这已经是不小的冲击，让人感觉到，对着电脑说话的时代就要到来了。果然，在Comdex/ China 97上，IBM公司发布了它的ViaVoice中文版，当然，按照IBM的习惯，产品不到尽善尽美的地步，是不可以对外销售的，所以ViaVoice中文版真正上市，是1997年9月份以后的事情了。

IBM ViaVoice中文版的销售方式，明智地采用了捆绑销售的方式。在Comdex/China 97上，IBM公司的代表说“目前我们只采用捆绑方式销售我们的语音识别产品”，记得当时它的第一个合作伙伴是南京的同创电脑公司，可后来不知为什么，一直没有见到同创在它的PC中预装ViaVoice，而后来真正在市场上见到IBM ViaVoice的捆绑销售，合作伙伴是它在中国的老朋友（还是习惯说朋友，而不是控股公司）——长城电脑公司，而这也是1997年底的事情了。后来IBM还把ViaVoice与Lotus的1-2-3 Office Pro 97做了软件对软件的捆绑，以期依靠ViaVoice“出口成章”的优势从那被微软Office 97的铁蹄

踏过的焦土上培育出新的生命。至于独立的ViaVoice产品包，现在刚刚开始有发售，当然价格也是不菲的——相比之下，从捆绑的产品中获得ViaVoice是相当合算的。

以上简单介绍了IBMViaVoice的“履历”，怎么样，是不是有点为这“葫芦里的药”心动了？好，我们就打开这葫芦，看看究竟里面卖的什么药。

二、运行ViaVoice的配置

IBM的软件一直以“配置要求高，难伺候”出名，这次ViaVoice的要求也着实不低，按照ViaVoice的使用说明中的说法是：

（一）ViaVoice要求至少有Pentium－166 MMX或更快的CPU以及32MB内存才可能有好的性能。

（二）ViaVoice 4.0要求使用一个16位声卡（如SoundBlaster 16）和一个高质量的麦克风”。

关于配置，这里有几点需要说明：

第一，这样的配置在1997年下半年这样的时节已经是司空见惯了，这也是IBM ViaVoice得以推出，得以流行的重要原因。

第二，IBM有自己的说话风格，他绝对不会说“运行Windows 95的最低配置是386/4MB”的，恰恰相反，IBM给出的ViaVoice运行配置是“良好运行”的配置，这其中是留有充分余地的。如果你的设备低于这个要求，ViaVoice在安装时都会发出警告，但仍允许继续安装和使用，经笔者的实际测试，只要有Pentium－133的CPU和16MB的内存，并且Windows 95运行状态良好（没有太多的累赘），就可以比较流畅地运行ViaVoice。当然，毕竟ViaVoice是大量使用了浮点运算，所以CPU越快、内存越大，运行效果越好。

第三，麦克风。ViaVoice的说明书说要一个“高质量的麦克风”，什么叫“高质量”呢？从一些捆绑厂商那里，我们看到的要求是“头戴式麦克风”——并不是说头戴式麦克风都是高档的产品，主要是因为ViaVoice在语音识别的时候对于声强的变化比较敏感，头戴式麦克风可以保证用户在使用中嘴与麦克风的距离一定，声强变化不大，而一般的手持麦克风却很难保证这一点，所以就实际效果来看，头戴式的麦克风明显会比手持式的好。在ViaVoice的说明书中给出了一些经过IBM认证的麦克风品牌，那都是些很好的产品。另外，IBM还有自己的“IBM抗噪麦克风”，效果绝对好，但是价格……

第四，关于运行的平台，如果你用的是Windows NT或者95的英文版，看来只好……ViaVoice只能运行于Windows 95中文版之上。

三、ViaVoice的安装

前面提过，IBM ViaVoice的很多种版本中，大多是OEM的版本，虽然如此，IBM还是尽量保持了产品安装的一致性。笔者接触的几种版本，都保持了独立完整的软件安装部分——即便是与其他软件捆绑，ViaVoice这一部分也是单独安装的。

ViaVoice的安装程序也是用Install Shield制作的，只要不断点击“下一步”按钮就可以顺利安装。安装程序的最后部分是“麦克风设置”程序，在这里第一次进行麦克风的设置（安装后也可以再进行配置）。配置麦克风的第一步是“设置头戴式麦克风”，“麦克风设置”程序在这里自动检测麦克风的存在，进行声音测试，它认为麦克风合格后，可以进入第二步“调节音量”。“调节音量”分为“音量调节”和“语音识别测试”两步，每一步都要求用户朗读几个词语，第一次测试用户的说话声量，第二次对用户朗读的词语进行识别，通过六个词语的识别，ViaVoice从中提取用户发音的音色特征，以提高识别率。

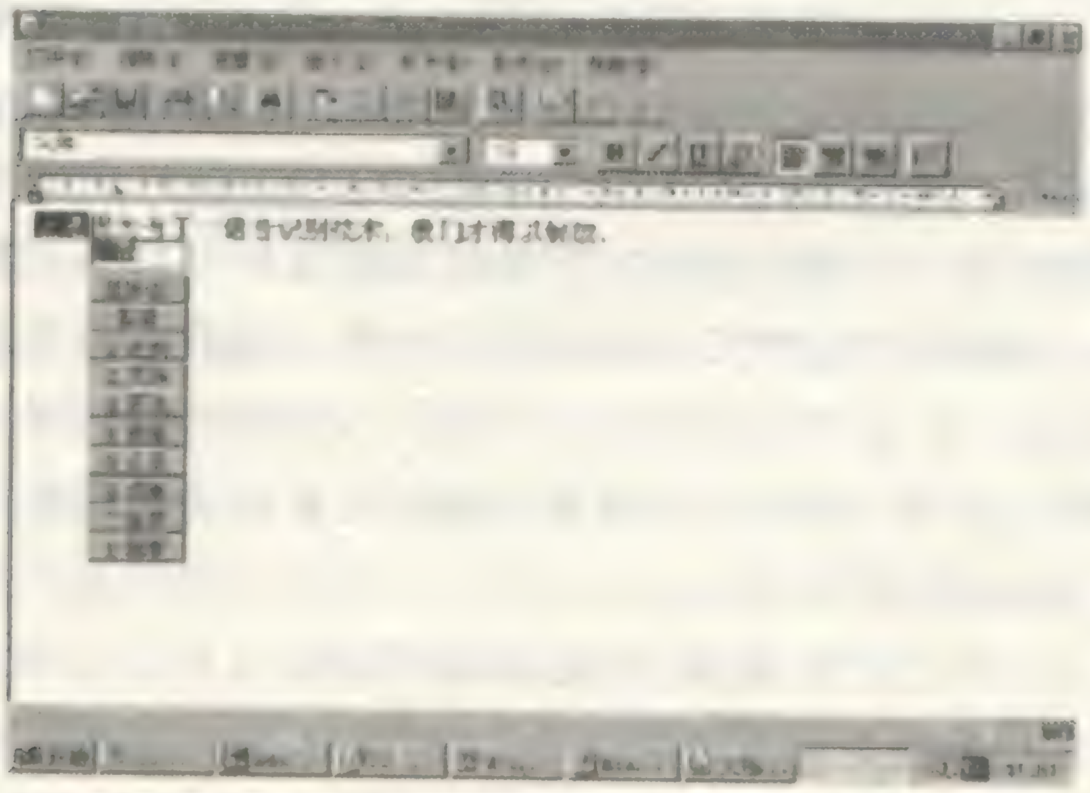
在ViaVoice的使用中，还有一点需要注意——多用户。ViaVoice允许多人使用，但每次用户交接的时候，都需要在“ViaVoice属性”中把新用户设置为当前用户，并重新设置麦克风。这一点很重要，因为ViaVoice会在不断的运行当中不断地学习用户的音色，以不断提高识别率，但如果忘记进行用户的切换，它就会忠实地同时学习两个人的音色特征——你能用一张嘴同时说两个人的话吗？它肯定要出乱子的，如果哪一天你的ViaVoice越来越“不听话”，我提醒你去看看是不是有人共享了你的“音色”。怎么说呢，ViaVoice各方面都做得很不错，就是这个用户切换手续实在太麻烦。

四、ViaVoice的使用

启动“IBM语音板”。在ViaVoice中，用来接受听写的是“IBM语音板”，它的外观与微软Windows 95的写字

板一样，只是增加了“开始听写”和“停止听写”两个按钮而已。只要用户点击一下“开始听写”按钮，听到耳机中传来“开始听写”的提示，就可以“君子动口”了。既然是“写字板”，它可以兼容微软的WORD文件格式，或者更直接的方法，“IBM语音板”中提供了一个“发送”按钮，直接把“语音板”里的文本发送到剪切板，从那里，随便你往什么地方粘贴都可以了。

朗读标点符号。按照ViaVoice的要求，文字中所有的标点符号必须清楚地朗读出来，并且在标点符号处应该有一定的停顿（真这么说起话来，还是挺别扭——平时不这么说呀！）。至于标点的读法和停顿的火候，你倒是不用着急，它有范例的，只要按照范例那样朗读就OK了。在笔者的使用中，一般对于标点符号的识别是没有问题的，偶尔也会因为我读得太快，没有停顿，ViaVoice没有把标点符号作为“符号”理解，而是把“冒号”两个汉字给了我！一般来讲，只要有停顿，不会发生这样的事情的。

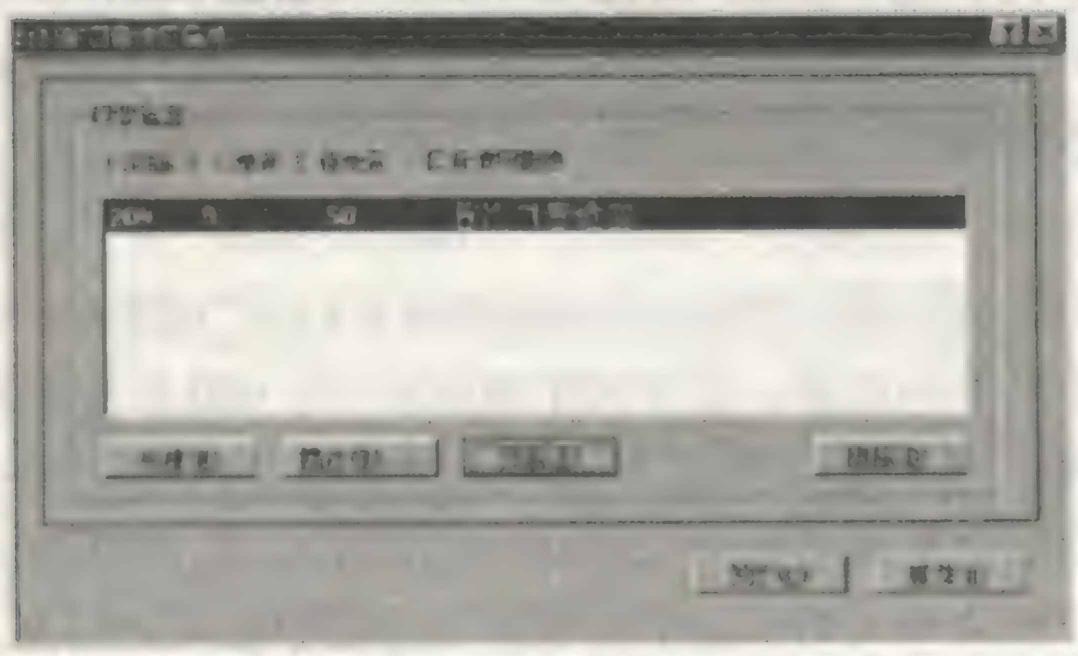


分词与修改。IBM ViaVoice的汉语分词技术是非常优秀的，所谓分词，就是把一句话中的几个词语分离出来，对于汉语的语音识别，分词是致关重要的。在IBM ViaVoice的语音模型中，词语的模型做到了“五字词”，就是说它听到你的一句话之后，根据字音相似的词语挨个尝试，看看每个字是“跟前”还是“随后”，看看跟前后哪边能组成怎样的词语，而这种搭配的尝试一直试到五个连续的汉字！据我所知，这是目前汉语连续语音识别中最大的分词模型了，并且这也正是IBM ViaVoice的成功之所在，当别人还把精力花费在怎样听清每一个字的声母与韵母的时候，IBM找对了思路，从分词下手，看看句子中的字（从发音和语调来分析）怎样组合最合适，这正是我们人的语言交流方式！在ViaVoice中，修改也正是根据分词的结果而来的。在你认为它“胡说八道”的词语上双击鼠标，ViaVoice会弹出一个后选列表，里面是它认为还有可能是的词语，比如你说“正是”，那么“正视”、“正式”就肯定在后选之列，如果你的正确表达在这后选之中，只要点击那个正确的词语，它就会替换原来那个错的，如果没有在这里，也不必着急，ViaVoice为你留了一个输入的地方，你只要把正确的汉字输入在这里，敲一下回车就可以了——如果这词语它认识，状态栏中会有“XX已在词汇表当中”，如果不认识，它会问你是否将这个新词加入词汇表，既然它会学习，能记住，就让它记住好了，一般随着不断的使用，词汇会猛涨。至于说它的词汇表有多大，看看说明书就知道了——“ViaVoice带有一个基本词汇表。这个词汇表收有30，000余常用的汉语词条，大部分常用计算机命令也被收录在内。另外，您自己能增扩词汇表到65,000词。ViaVoice使用基本词汇表和您的个人词汇表来处理听写过程中接收的信息。一般来讲，只要你所说的词语是ViaVoice的词汇表里有的，它肯定可以听出来，就是说，ViaVoice是越使越“听话”的，识别率肯定会越来越高。

口音适应。口音适应是ViaVoice中非常重要的一项功能，它使得ViaVoice能够在很大程度上完善用户的个人语言模型。对于有口音的人，这是绝对必要的，它使得ViaVoice能适应用户的发音特征，注意哪些容易发不清楚（比如有些人声母“n”和“l”有时分不清），以后它在听写的时候就会在这些发音的地方多考虑考虑（究竟是“吃泥”还是“吃犁”?!），这样一来，识别率会有很大提升的。即便对于没有严重口音的人，它也非常有用，因为毕竟每个人都有自己的发音习惯，比如象我，受北京话的影响，一般一个两字词中都是前一个字读得重，后一个读得轻，这就是发音习惯，ViaVoice一旦适应了你的发音习惯，效果会立刻改善的。在ViaVoice产品包中，专门提供了一个“口音适应”程序，在这里，每个用户都有自己的账号，选择正确的用户，点击“口音适应”按钮，它会从口音数据库中提取出该用户当前的口音适应信息，并指导下面的操作。按照ViaVoice的规定，口音适应分为三个档次，都是让用户朗读一些句子，三个档次分别是朗读50、204和254个句子。对于没有严重口音的用户，朗读50句话就够了，这大约花费二十分钟左右（那254句话读下来怎么也得两个多小时），与朗读254句话的效果差别已经不大了。听完你的话语之后，它会蹦出一个“开始学习”按钮，点击之，ViaVoice就开始了漫长的学习过程——耗费时间的长短，取决于你读的句子数目和你CPU的马力，当然它的学习是十分刻苦的，在166MMX的机器上，254句话学习40多分钟是很正常的事情，这期间你会看到硬盘会时不时地说两句话，CPU嘛，找个软件测一下就知道了，绝对100%占用！还有就是口音适应所占用的硬盘空间，一般你会在说明书上看到说口音适应需要20MB左右的硬盘空间，其实这只是

它学习时所需要的大小，学会之后，ViaVoice 的总结整理能力还是很强的——它允许将每个用户的语音信息做备份，而备份所需的介质，只是一张 1.44MB 软盘而已！

ViaVoice 属性。“ViaVoice 属性”是 ViaVoice 产品包



中的另一工具，借助它，可以根据自己机器的实际情况，进行硬件的配置。这里的配置分为“音频”、“用户”和“语音”三部分。“音频”与控制面板中的音频差不多，无非是选择驱动程序，回放音量等，这里可以将麦克风切换成“线路输入”，看来是可以从磁带里进行语音识别的，不过我也没试过；“用户”里面负责管理所有的用户信息，包括新建用户和设定当前用户，以及使用该用户的哪一次口音适应档案；“语音”这项属性要看你的设备如何了，里面的三项内容是“识别灵敏度”、“识别性能”和“诊断级别”，一般的默认值都是“居中”，比如识别性能是“平衡”，另外两项是“快速”和“精确”，分别适用于速度慢和速度快的机器，而中间的“平衡”适用面广一点。为什么“快速”倒是适用于速度慢的机器呢？因为 ViaVoice 是“连续语音识别”，既是“连续”，就要跟上用户说话的速度（按照 IBM 的说法，利用 ViaVoice 可以每分钟输入 150 个汉字的），如果 CPU 比较慢，就来不及做太多的匹配性实验，差不多就可以了，得紧着往前赶，要不然就跟不上了。而对于速度快的机器，同样的时间内可以做更多的计算，可以做更多的匹配性实验，所以“精确”，效果好。以我个人的体会，如果你的设备是 Pentium II，那选择“精确”没什么问题，而且效果会好一些，否则一般还是用“平衡”比较合适。

五、一石激起千层浪

自从 IBM ViaVoice 中文版一发布，国内的语音识别软件市场便掀起了一个高潮，并且这潮头今天还在不断上升。

(一)IBM 语音内核——巨人的嫁衣

一般好象都是说国内某厂商的产品以 OEM 方式提供给国外某大公司，为别人做嫁衣，可这次 IBM 却把这个规矩给颠倒了过来——蓝色巨人为国内的厂商做了一件又一件的嫁衣。其实这巨人的嫁衣不是披在外面，而是穿在里面的——“内核”，IBM 语音内核。IBM 在开发 ViaVoice 的时候，并没有把它做成一个独立的应用程序，而是把它做成一个“语音内核”，以动态联接库的方式来运行，这样一来容易转让给其他厂商，二来容易在 Windows 95 平台上成为标准的“语音 Driver”，容易一统天下。至于这语音内核，在使用中一“听”便知——所有使用 IBM 语音内核的应用程序在开始听写的时候都有一女声的“开始听写”，结束时都有“听写停止”；在用户操作上，大家都按照同样的要求来朗读标点符号，另外一些功能性的指令，象“停止听写”、“另起一段”等，都是完全一样的。甚至不同的应用软件可以“混用”语音内核（比如北大方正的“文友”，在启动时会自动挂接语音内核，即便你没有安装“文友”自带的语音部分。不管从什么软件中，只要你安装了 ViaVoice 的内核，它就可以认得），因为他们都是同宗，都是 IBM ViaVoice 的语音内核。

直到我现在写这篇文章的时候，IBM ViaVoice 还是唯一可以使用的中文语音识别产品（相比之下，以前的一些产品实在是“玩具”级别），国内的厂商自然没有别的选择，更何况这唯一的也是最好的呢，所以大家也就都披上了巨人做的嫁衣，把自己的新娘子好好地打扮一番，才出阁到这中文产品的市场上来。这其中包括北大方正的“方正文友智能办公系统”、中自汉王的“汉王听写输入系统”和北京瑞驰安公司的语音识别系统应用平台“Dutty + +”。

(二)方正文友智能办公系统

北大方正现在的任务之一就是将自己在彩色出版领域的技术优势和市场优势延拓到 PC 的应用领域，延拓到桌面办公系统（原来这里是微软 Office 的天下），“方正文友智能办公系统”正是这种思路的产物。关于文友，前面已经有文章介绍过，这里不赘述了，仅就其语音部分加以分析。

“方正文友智能办公系统”是 1997 年国内市场的最后一场国产戏，可以看得出来，是经过紧张开发后抱着征求意见和投石问路的态度推向市场的，虽然在市场上已经取得一定的成功，但毕竟还刚刚是 1.0 版本，还有很多地方有待完善，包括其中的非键盘输入（包括语音输入和手写输入）部分——毕竟文友着重于文字处理和排版，输入只是一个模块，这一个模块的表现并不太影响整个系统。

在“方正文友智能办公系统”加载的时候，它会自动检测 Windows 95 上是否已安装了“IBM 语音内核”，如果检测到，就将其加载（对手写输入也是一样），以备使用。在“方正文友智能办公系统”菜单里，提供了“语音输

入"一项,从这里可以进入语音识别的界面。文友的语音识别界面采取了我国传统的方格稿纸外观,一个汉字占一个方格,淡黄的底色显得古朴大方。进入这个界面时,文友自动开启了 IBM 语音识别内核(你会听到那声熟悉的"开始听写"),要停止听写,可以口述"停止听写"或者按下面的"停"按钮(FangZH01),下面其他几个按钮分别是:

"开":开始听写;"纠":开启纠错;"放":声音回放;"送":发送剪切板;"关":关闭语音识别界面;"上、下":翻页。

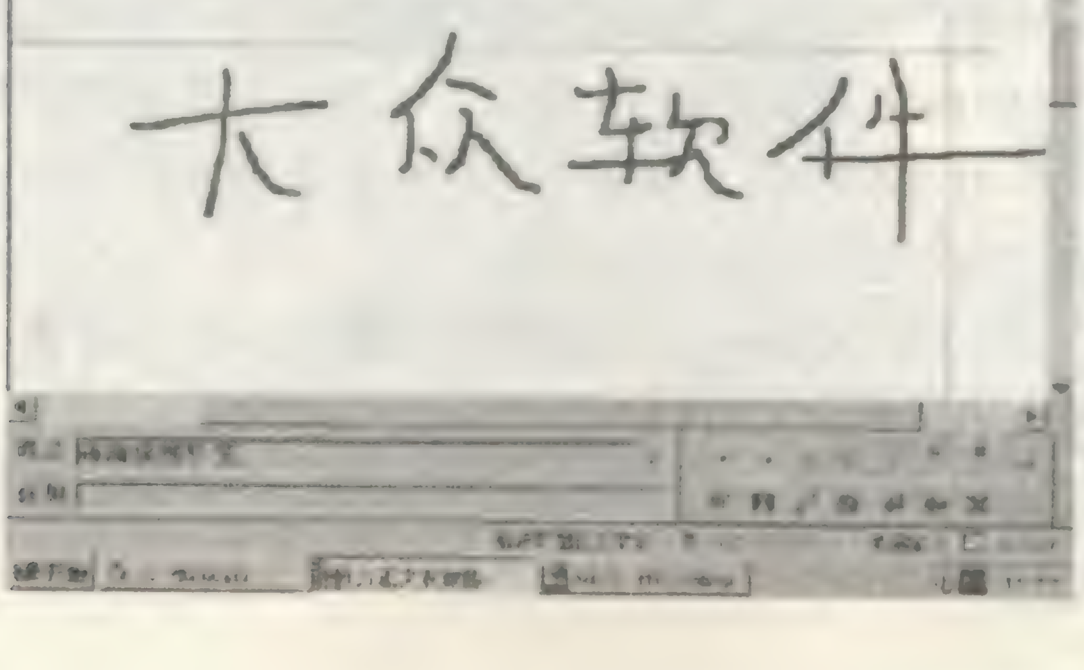
在"方正文友智能办公系统"中,词语的纠错还是沿用了 IBM ViaVoice 的方式——鼠标双击要纠错的词语,然后在后选栏里找或者重新输入新词。这一切是在听写的纠错过程中完成的,而文友还提供了另一种添加新词语的方式,在菜单中叫做"语音加词",这个功能允许用户在系统提供的词库中用语音输入的方式增加词汇。

另外,文友系统还给 IBM 语音内核派上了一个新用场——语音控制。在系统的菜单中有这一项,开启后,你就可以以语音的方式来控制整个"方正文友智能办公系统"了——所有这里面用到的词汇,象"最小化"、"左对齐"等,都已经预制在系统的词库当中,所以它能够听懂你的所有这些指令,当然,是只限于"方正文友智能办公系统"之内的指令。

总的来看,"方正文友智能办公系统"对于 IBM 语音内核的应用是成功的,它使得整套系统如虎添翼,在中文处理方面具备了相当的竞争力,但毕竟它是一套办公套件,不是以语音识别和手写识别(文友也提供了手写输入)为主,所以在这方面还有些工作可以深入,相信等到开发人员把整套系统搞好,有精力来钻研语音识别和手写识别的时候,会把它们做得更好(由于目前"方正文友智能办公系统"中的语音识别和手写识别都是"外购"的技术,所以给人感觉是"插"上,而不是"融入")。

(三)汉王公司的"汉王听写输入系统"

"汉王"这个名字对于电脑玩家应该不陌生,自从1993 年成立以后,汉王公司一直倚靠中科院自动化所的科研力量,从事汉字连机手写识别的研究和产品开发,著名的"汉王九九"就是他们的产品。自汉王系列推出以来,历经数次版本升级,目前已经是 8.0 版本,并且现在汉王也吸纳了 IBM ViaVoice 的营养,开发出了独具特色的"汉王听写输入系统"。



"汉王听写输入系统"可以说是汉字非键盘输入的一次革命,因为它第一次把语音输入、手写输入(连机手写)、OCR(脱机)文字识别有机地融为一体,为用户提供了"完整的汉字非键盘输入解决方案"。前面不是说"方正文友智能办公系统"已经同时使用语音识别和手写识别了吗,那这个"汉王听写输入系统"又有什么样的新意呢?从这里我们也可以看出文友与汉王的区别之所在,文友是综合的办公系统,汉字非键盘输入只是其中一个模块,而汉王产品的所有技术内涵就集中于此,两者的实现程度不同是肯定的。简单说,文友中的语音输入与手写输入是各不相干的,你不能同时使用两种方法,而在汉王中两者却是完美的"无缝集成",相得益彰。

下面说说怎么个相得益彰法。在 IBM ViaVoice 中,一个始终没有解决的问题就是一旦系统听错了,就需要纠错(这样的时候很多),而纠错的手段又还是传统的键盘输入——就在这里,输入效率一下子就降了下来,何况纠错时还要使用鼠标,键盘与鼠标互相一切换,速度就更慢了。这个纠错浪费时间的问题在 IBM ViaVoice 中并没有给出答案,"方正文友智能办公系统"也没有,而注定拿出好的解决方法的是汉王——汉王以往的技术积累就在"笔"上,他们对于"笔"可以派上各种各样的用法,这次更是恰到好处:在语音输入时,用户手里只需要拿一只"汉王笔"即可,在需要纠错的地方,只要用笔点击一下,就可以弹出那个后选词语的对话框,选取单词也只是点击一下的事情,这里笔是当鼠标使的,并没有太大的优势,而如果需要输入一个新词,笔的优势可就显现出来了——与汉王笔的使用一样,你只要随便在屏幕上什么地方写字,系统就可以将其识别出来,当作来自键盘的输入,塞进那个新词输入窗口里面去。仔细想想,汉王快就快在这一支"笔"上——一来"笔"可以用来写字输入,这对于那些不熟悉键盘的用户来说,是最自然的输入方法(注意,正是这些人才真正需要语音输入产品的),并且比用键盘敲汉字要快许多;二来"笔"可以当作鼠标使用,这到没什么新鲜,但是它最大的意义在于写字和鼠标操作都靠一支"笔"解决了,不用象传统的那样,在鼠标和键盘之间频繁地切换(注意,鼠标键盘之间一切换,整体的速度马上就掉下来了),从而大大地提高了"纠错"步骤的速度,提高了汉字输入的整体速度

——唉，对了，这才叫“完整的汉字非键盘输入解决方案”，也正是“汉王听写输入系统”的优势所在。

使用过汉王和文友之后，总体的感觉就是文友毕竟是一套完整的办公套装软件，汉字的输入只是其中的一部分，不是全部，而汉王吃的就是汉字输入这碗饭，对于汉字输入中的很多问题，包括技术的和用户的，都考虑得很多了，再加上自己拥有成熟的笔输入技术，这次与IBM ViaVoice的配合可以说是天衣无缝了——不管是语音输入还是手写输入，单独使用时多少都有些不方便（语音输入纠错太费劲，手写输入太慢，不是长久之计），而两者的结合却真是“1+1>2”，两者刚好互相弥补了对方的不足。“完整的汉字非键盘输入解决方案”自汉王而始，相信它会逐渐被广大的电脑用户所接受，逐渐成为主流的汉字输入方法。

（四）北京瑞驰安公司的Dutty++

与上面的“方正文友智能办公系统”和“汉王听写输入系统”相比，瑞驰安公司的这套Dutty++显得单薄了些，因为它既没有文友那样完整的办公处理能力，也不象汉王那样为用户提供了“完整的汉字非键盘输入解决方案”，值得称道的，似乎只有它那语音控制的功能了。

实际上，Dutty++是一个平台，这个平台以IBM ViaVoice为核心，主要采用语音作为用户与系统交流的“界面”。在瑞驰安公司的这套Dutty++中，用户可以使用IBM ViaVoice的语音功能进行语音输入，当然，这里你不必拘泥于那个并不好用的“IBM语音板”，可以使用你所喜欢的编辑软件；另外，它给IBM的语音内核派上了新的用场——语音控制，与文友不同，它不仅能在自己的软件中进行语音控制，还可以控制整个Windows 95的，你可以在这套系统中发布你对于Windows 95的指示，它会忠实执行你的命令。说到语音命令，你可能会问“不是前两年就已经有产品了吗？”是的，但那时的产品与现在使用IBM语音内核的产品从原理上讲就是截然不同的，那时的产品严格来讲应该叫“声音识别”而不是“语音识别”，它要求用户事先把想要进行语音命令控制的所有命令预先录制成为声音文件，然后在使用时，它只是拿现场采集（听到）的声音与已经登记过的声音命令进行声音的比较——只是声音的比较，而不是语音的识别，换句话说，如果你在录音时冲着麦克风打个喷嚏，然后把它指定为“关闭窗口”的命令，那么以后只要你一打喷嚏，你手头的那个窗口就没了；而瑞驰安公司这次使用IBM语音内核制作的这个“语音命令系统”则是能够真正“听懂”你命令的每一个字——就象语音输入时一样，这是真正的“语音识别”，是不需要用户事先录制任何声音的。

操作系统的语音控制一直是各大电脑公司的梦想和争夺的焦点，操作系统的大户微软也已经进行了很长时间的研究，并且也取得了一定的成果。上次看比尔·盖茨的演示，那已经不止是语音的问题，而是全方位的“交流”，只要你冲着电脑（当然上面有摄象机的）摆动几下胳膊，学一学鸟儿飞行的动作，系统就会给你学几声鸟叫。虽然那个演示用的程序还只是用来逗小孩玩的，但一旦技术成熟，微软肯定要把它添加到操作系统中的，到那时，“界面”就不止是键盘、鼠标和语音了。

不管怎样，在操作系统“界面革新”的领域，瑞驰安的产品是成功的，自从样品出来之后，订单不断——希望它能够在市场上有所作为，毕竟这是国内厂商在这个领域的代表。

六、大家的机会

IBM ViaVoice是个机会，是IBM的机会，是国内厂商的机会。

对于IBM，由于目前ViaVoice是市场上唯一达到商品化水平的中文语音识别产品，所以还没有遇到任何的对手。潜在的对手是有的，美国有好几家公司都有不错的语音识别产品，只不过他们在中文上的技术就比不过IBM了，而微软又是众所周知的已经进行了很多年的“界面研究”（前面那个用户动作识别就是其中之一），当然也包括语音识别部分，它几时发言，还没有人知道，但毕竟它是一个不容忽视的潜在对手。而IBM所做的，就是抓住这个天下最好的机会——独家技术，赶紧推广自己的产品和技术（尤其要发动国内的厂商，这样效率比较高），尽量大地占领市场，不给以后的竞争对手留太大的余地。

对于国内的软件厂商，也应该抓住这个机会，利用IBM的技术，发展自己的语音产品，象这里提到的文友、汉王和Dutty++，都是非常好的语音识别应用产品，这样一来可以发展自己的应用技术，靠自己的语音应用产品占领国内市场，并且让广大的电脑用户接受语音这样一种新的方式，让语音产品真的火起来。二来为我国自己的语音核心技术提供一个用武的空间——现在只有IBM一家，不能说到2000年时我们自己的技术还搞不成熟（国内有几家公司、大学、研究所都在搞语音识别技术），一旦我们的技术成熟了，现成的应用空间会为它们的成长助一臂之力的。

IBM的ViaVoice，为我们带来的不仅仅是口头上的方便。♬

使用详解 上

北京　程嘉

一、HTML 编辑软件发展史

Internet 在中国日益火爆起来，许多人拥有自己的 E－mail 信箱，许多人终日穿梭于各个 BBS 中忙得不亦乐乎，更多的人则沉醉于五彩缤纷的 WWW 中。总之，人们都在寻找着那个数字化生存着的自我。逛逛 WWW，发几封 E－mail 就算融人这飞速发展的信息时代了吗？不，我们要想真正以数字的形态生存，就需要在 Internet 上开辟一方属于我们自己的乐土。我们不仅要了解世界，还要让世界了解我们。许多 ISP 都提供免费的个人主页空间，这无疑给了我们一片施展自己才华的天地。

我们知道 WWW 空间是由许许多多节点组成的，而这些节点都是由一种叫 HTML 的语言编写的文件组成的，HTML 的全名是 Hyper Text Markup Language——超级文本描述语言。为什么叫超文本呢？因为它允许你将图片、文字和声音甚至电影溶为一体，利用 Internet 展示给全世界的人们。根据全国科学技术名词审定委员会的定义，我们可以给它一个准确而又严谨的定义："一种全局性信息结构，它将文档中不同部分通过关键字建立链接，使信息得以用交互方式搜索。它是超级文本的简称。" 其实 HTML 从当年的 HTML 1.0 发展到今天的 HTML 4.0，其中必然有它的道理。依笔者愚见其原因有四。一是它支持象 GIF、JPG 这样的图形文件，使网络变的非常吸引人，WWW 为什么有如此多的使用者，这是很重要的一方面。二是它支持"超链接"，使用户从你的 HOMEPAGE 跳到别人的 HOMEPAGE 变得非常简单。这一点可太有用了，它给使用者带来了多大的方便，就单单从网页的设计者出发，好象整个 Internet 一下子变成了你自己的私有财产！什么 MicroSoft、IBM、WestWood 统统拽进来。三是 HTML 的语法很简单，其实 HTML 并不能算是一种编程语言，它只能算是一种脚本语言，脚本语言是不需要编译的。至少同 C＋＋比它很简单呢！所以编个超文本也不是一件很难的事。借助很多的编辑器更是使这项工作变得非常简单。下文我将重点介绍这就使很多的电脑爱好者制作自己的 HOMEPAGE 成为可能。四是 HTML 可以调用 JAVA！JAVA 这东西好象什么都能干。可以说没有 JAVA 办不到的，只有你没想到的(一点都不夸张)！

写 HTML 的方法有两种：一是把语句背熟然后用一般的文字处理软件一字一字地按语法输入。二是借助专用的 HTML 编辑软件完成你的创作。我想绝大多数人会选择后者。早期的 HTML 编辑软件是非常简单的，大多是用 VB 编的程序，功能很单一，面板上有几个按钮表示着某种语句。例如：你要把你写的 THIS IS MY COMPUTER 变成黑体的，你需要把它"选中"然后按"按钮 B"，屏幕上出现 <B>THIS IS MY COMPUTER</B> 就算大功告成了！Howard Harawitz and Brooklyn North Software Works 公司的 HTML Assistant 是这类软件的代表。

任何一种事物的发展都存在着从低到高，从简单到复杂的过程，HTML 编辑软件也不例外。人们在早期的 HTML 编辑软件的基础上添加了许多功能，使它不断完善，制作了第二代的 HTML 编辑软件，它们的功能已经十分强大，其中包括了完整的 UPLOAD 功能，针对 NETSCAPE 的"领航员"和 Microsoft 的"探险家"做了许多补充功能以及其它一些非常体贴的设计。这个时期 SAUSAGE 的 HotDog 2.xx 以它强大的功能和幽默的风格独占鳌头。随着编程技术的进一步发展，所有的软件好象都向着一个方向发展，那就是"所见即所得"，Visual HTML＋＋和 WEB IT 应该是此类软件中比较早的两款，但是它们的功能还不十分强大。MS Frontpage 9X 横空出世了！它虽不是最早的，但它却是此类软件中最完美的一种！它的操作实在是太方便了，以至从未编过程序的人也能做出精美的 HOMEPAGE，你要做的只是想想点子和动动鼠标而已。前面提到的 SAUSAGE 软件公司也不干示弱，继 HotDog 2.xx 后又推出了 HotDog 的 3.xx 版，SAUSAGE 重新画了他们的吉祥物——那只可爱的小狗(全 3D)，而且还伴有动画和语音，真是越来越象个 GAME 了。单从操作感来说，HotDog 肯定不如 Frontpage 98。Frontpage 9x 是完完全全的"所见即所得"的软件，而 HotDog 则称不上。但从软件的功能来讲，HotDog 可一点

也不逊色！然而对于一个真正的程序员来讲，不去编写源代码是不可想象的！所以从功能上来讲，Frontpage 9x 和 HotDog 3.xx 同属于第三代 HTML 编辑软件。下面我就来详细介绍 HotDog 3.xx 这款专业级的 WEB 编辑器的使用方法。近期 SAUSAGE 又推出了 HotDog 的 4.xx 版，但由于该软件的功能过于强大，机型定位也比较高，配置低的玩家运行起来有些困难，所以本文只讨论有关 HotDog 3.xx 的使用方法。

二、HotDog 的安装

下面笔者将以 HotDog professional 3.0.19 为例，向大家详解介绍 HotDog 的用法。HotDog 的安装过程非常简单。要注意的是你的操作系统必须是 WIN95，WIN32 是没戏的。最后系统将提示我们是否要安装"COOL VOICE"，"COOL VOICE"非常有趣，自己体会一下其中的幽默与风趣吧。安装完毕进入程序后首先弹出一个菜单。

下面我简单地介绍一下菜单的用法：

USE HotDog NOW(开始使用 HotDog)

TELL ME ABOUT HotDog(关于 HotDog 的介绍)

TELL ME ABOUT HTML(关于 HTML 语言的介绍)

TEACH ME SOME HTML(非常优秀的 HTML 教材。如果你从未接触过 HTML，笔者建议你还是阅读一下吧！)

我们单击 USE HotDog NOW，就可以进入 HotDog 的世界。

三、HotDog 使用详解

下文将逐一介绍 Hot Dog 3.0.19 的全部菜单及用法。

(一)File(文件)菜单

New	新建
Open	打开
Save	保存
Save As	另保存
Save All	全存
Save Remote	远程保存
Close	关闭
Print	打印
Print Setup	打印设置

以上几项不用笔者多说您也明白吧。

Preview Document　预览文件

由于 Microsoft 的 IE 逐渐走向成熟，且与 WINDOWS 系统的配合日趋完美无缺，笔者建议您选它为预览器。

Publish Document　发布文件

将你要上传的文件转化成服务器认可的格式。例如：转化 WINDOWS 的文件到 unix 的文件，HREF = "graphics\animage.GIF"将被转化为 HREF = "graphics/animage.GIF"。

Open Project　打开一个工程

Project 可以看做许多 HTML 文件的集合。例如：这个 Project 中包含 3 个 HTML 文件，打开 Project 也就是同时打开这 3 个 HTML 文件。

Close Project　关闭工程

Project Manager　工程管理

Exit　退出

(二)Edit(编辑)菜单

Undo	撤消
Cut	剪切
Copy	复制
Paste	粘贴
Find	查找
Replace	替换
Tag Information	标记信息
Select All	全部选定
Select This Tag	选定光标所在处的标记
Color Tags Now	使标记带有颜色
Translate Extended Chars	转换扩展代码
Absolute to Relative	从绝对路径向相对路径转化
Relative to Absolute	从相对路径向绝对路径转化

在你打算上传你的 HTML 时，你最好先进行一下从绝对路径到相对路径的转换工作，道理很简单，你的 ISP 主机可能没有绝对路径上所标的目录以至不能存储。

Edit HTML Color　编辑 HTML 的颜色

Edit External File　调用外部程序

Edit Pop－up Menu　编辑鼠标菜单(允许你建立自己鼠标右键的菜单)

(三)View(查看)菜单

Main Toolbar	工具箱
Resource Manager	资源管理器
Background & Color	设置背景和颜色
Tags	标记
Special Characters	特殊字符
HotDog File Manager	文件管理器

非常有用的工具，你可以对任意文件进行超连接，它还有图像预览功能。

External Viewers　外部浏览器

(四)Insert(插入)菜单

Image	插入图像
Image (Advanced)	插入图像(高级)
Embedded Item	嵌入对像
Marquee	滚动条
ActiveX	ActiveX对象
Plugins	插件
JavaScript	JavaScript
Snaglets	Snaglets
Form Element	表单元素
Hypertext Targets	HTML的目标
Table	表格
List	列表设置
Horizontal Line	水平线
Text File	文本
Special	特殊
Simple URL	简单的URL
Jump to a Document in This System	跳到此系统的某文件
Jump to a Document on Another System	跳到其他系统的某文件
Jump Within This Document	在本文件中跳转
Launch an Internet Service	运行Internet服务器
Dynamic Image	动态图像

关于此项菜单的使用下文将详细介绍。

(五)Tags(关键字)菜单

用法很简单，你如果对 HTML 很熟悉，你会感到得心应手，但你如果不懂关键字的含义，你还得先学 HTML。

Document	文件
Body	主体
Content	内容
Headings	标题
Attributes	属性
Graphics	图形
Font	字体
Lists	列表
Forms	窗体
Tables	表格
Miscellaneous	其他
Custom	自定义

(六) Toolbars (工具条)菜单

Common	通常的
Cool Tools	Cool工具
Files	文件
Insert	插入
View	查看
Format	格式
Tools	工具
Snaglets	Snaglets
Customize－o－tron	HotDog风格设定
Edit	编辑

(七)Format(版式)菜单

Font	字体
Bold	黑体
Italics	斜体
Underline	下划线
Blinking	闪动
Big First Letter	词首大写
Center	居中

(八)Tools(工具)菜单

Options	选项

对 HotDog 进行设置，比如：设置字体颜色，工作的路径，自动存储时间等等，总之，在开始一项创作之前对 HotDog 进行设置是非常必要的。

Shortcut Keys	快捷键
Customize Toolbars	设定工具条
Mixing Desk	设定提示音
Make Template From Document	生成模板
Create Template Field	创建模板
Find Duplicate Links	查找检查链接
Remove Hypertext Links	删除链接
Remove HTML Tags	删除关键字
Check HTML Syntax	检查语法
Convert to HTML	转换到HTML
Multi－File Find and Replace	多个文件的查找与替换
Spell Check	拼写检查
ROVER (Real time Output Viewer)	rover(流浪者)预览器
Upload to Host	上传
Download a Web Site	下载
Bandwidth Buster	波段起暴器

名字挺奇怪的，在网络大塞车的今天，是需要“炸”出一条路来的。Bandwidth Buster 就是干这个的。它的作用就是，尽一切手段减小多媒体文件的大小，当然要付一些代价。♬

HotDog 3.0.22 收录于《大众软件 CD》总第十期\ NET\ HOTDOG3\下。

HotDOG 4.54 收录于《大众软件 CD》总第十期\ NET\ HOTDOG 4\下。

一、飓风计时器

如今 Internet 热、BBS 热，网上固然好玩，但稍不留心，一个月下来，电话帐单足够让你吃惊。飓风计时器即是我编写的一款用来统计累计用时的小软件。用它可方便地记录本次用时或一阶段来的总共用时。当然计时的范围也不局限于上网，可用于其它用途，如记录用机时间，程序运行时间等等。

飓风计时器仅一个主文件 JUFTIME.EXE，大小只有 200 多 K，它可方便运行于 PWIN3 & PWIN95 & WIN98，运行后出现一个 1/ 4 屏幕大小的窗口。左边是计时的数据：“开始时间”即显示开始计时的时刻；“当前时间”栏里显示系统的时钟；不用说，“花费时间”一栏中显示的自然是从开始计时的时刻到现在用去的时间（暂停的时间段除外）；“累计用时”栏中有你本阶段用时的总计；“累计开始”中有你设定的本阶段的开始日期及时间。窗口的右方是几个快捷按钮：“开始计时”即让系统从当前时间开始记录本次用时；“暂停计时”可停止计时，直到再按此按钮为止；“重新累计”即清除以前记录，设定当前时间为本阶段计时的开始；“退出系统”时系统将把累计的用时写入文件，供下次继续统计。

JUFTIME 全中文的显示界面，共享版且无功能时间限制，但愿你喜欢。

南京　任良

二、飓风文件加密器 2.0 版

诸位不知还记得不记得本小软件——1.0 版本的飓风加密器（1997 年 12 期），不管记得不记得，如今的 2.0 版可是士别三日完全变样了，至于变成什么样了，且让我慢慢道来。计算机内的个人秘密文件、私人信息不容别人窥探，不然，损失可就大了，特别是如今电子通讯流行，E-mail 等信息的保密性特别重要。平时常用的如子目录加密，WPS 加密等一套土玩意，树大招风，破解的方法成千上万，用它们肯定不放心。市面上加密软件当然有，只可惜老外做的满屏的洋文外加种种限制，操作更是让人神经高度紧张。于是便有了 JUFLOCK2，它能使你轻轻松松地完成对你宝贵文件的加解密。加密文件的类型更无限制，来者不拒。至于加密的安全性，虽不能保证万无一失，但至少我也无法在脱离加密密码的情况下给文件解锁。

JUFLOCK2 主文件仅一个，即 JUFLOCK2.EXE，方便携带。它可在 WINDOWS3 & PWIN95 & PWIN98 下运行。运行后会出现一个小窗口，其上方是一排操作的快捷键，中间是一密码输入框，下方是文件操作区。加密文件的过程非常简单，只要在密码输入框中填上密码（长度任意），然后在文件选单中找到要加密的文件，用鼠标把文件拖到“加密文件”的区域，片刻即完成原文件的加锁；同样，解密文件时只要找到待解密的文件，拖到“解密文件”的区域即告完工，当然，前提是在密码输入框中你已填入正确的密码，否则它可不认帐呕！密码输入框默认输入的任何字符都以 * 显示，如你怀疑自己输入的正确性，可按“显示”按钮显示其中的字符。

一点一拖，即完成加解密操作，就这么简单。

南京　任良

三、迷你 CD 播放器

如今 MP3 风靡全球，但它需占用大量 CPU 时间，且音质不如 CD 唱片，不少玩家还是钟情于 CD。CD 播放器数不胜数，但不少都是全屏的界面，漂亮是漂亮，但细看看还是那些普通的功能。偌大的播放器堆在屏幕前诸多不便，真有些喧宾夺主的感觉。我编写的此款播放器自有特点，诸位不妨一试。

既然称“迷你”，当然个头不用说，仅 200 来 K 的一个主文件。可方便运行于 WIN3 & WIN95 & WIN98；界面也小，连标题行都可以隐去，它可以安放在屏幕的任何地方。不过麻

雀虽小,五脏俱全,常用的功能一样不少。运行后,把它的控制面板拖到你喜欢的地方,上面的按键一目了然,随点随到,可以方便地进行播放、停止、进倒等操作,且每一按键都有提示,使用十分简单。此软件是自由软件,无任何功能与时间限制,大家尽可放心使用。南京 任良

四、机敏的警犬——文件搜索器

BloodHound 2.1 是由 Curt Coty 开发的一个文件搜索共享软件,BloodHound 意为侦探犬、警犬,顾名思义,用它来搜索文件应该是一件很轻松的事情。确实如此,BloodHound 不仅可以快速搜寻出符合指定条件的文件,而且可以寻找出包含有指定字符串的所有文件,还可以将找到的文件按名字、大小、日期或属性顺序依次排列。

BloodHound2.1 的主文件 Bldhound.exe 仅 71744 字节大小,在 Windows3.x 下直接执行后就出现它的主画面,上面一排为操作钮,其功能依次为开始搜索、停止搜索、运行指定程序、拷贝指定文件、删除指定文件、改变搜索的优化方式、改变指定文件的属性、显示注册画面和在线帮助。在 File Specification 中可输入要找的文件名的特征,支持所有通配符;在 Search String 中可输入要找的字符串,以后将列出所包含有这些字符串的文件;在 Sort By 中可选择文件排序的顺序,可按 Name(姓名)、Size(大小)、Date(日期)或 File Attributes(文件属性)来排序;在文件列表窗口中列出了所有满足条件的文件清单,可以双击文件名以运行可执行程序或启动相关的应用程序。Ctrl 键 + 鼠标左键可选中多个文件以便拷贝或删除;在窗口的最下面列出了所有驱动器名,单击它可选择 Searchentire drive(搜索整个驱动器,此时驱动器名下面将出现一张完整的笑脸)、Searchonly selected directories(只搜寻指定目录下的文件,在弹出的窗口中双击需要的目录,再点击 Add 钮即可将所选目录加入到右边的目录窗中去,操作 OK 后在该驱动器名下面将出现半张笑脸)、Don't search this drive(不搜寻此驱动器)。点击改变搜索优化方式的按钮后,有两种优化方式可选,一为 Optimize for speed,即优化搜索速度,速度极快,此时搜索过程不能中途停止,即停止按钮将失效,并且在搜索过程中不会显示文件清单,也不能同时执行其它任务;另一为 Optimize for background use,即后台搜索,速度相对较慢,但可随时终止搜索过程,并且随时在文件列表清单中显示即时找到的文件,也可在搜索的同时执行其它任务。

浙江 陈剑波

五、奇特的屏幕放大镜

MagWind3.1 是由 Springtime Software 推出的一个奇特的屏幕放大镜共享程序,运行在 Windows 3.x 环境下,它就象一副真正的放大镜那样可以在屏幕上四处移动,将镜头下的图像放大或缩小,其比例范围大致为 50% 到 10000%。有了它,Windows 桌面上任何一处画面的像素都将显得一清二楚。看着这些平常很熟悉的图案,一下子变得那么纤毫毕现甚至可以说是面目全非,实在是非常有趣。

在 Windows 下直接运行 Magwind.exe 后,在屏幕左上角就会出现 MagWind 的主窗口。在主窗口中点击鼠标任意键将出现一个正方形,移动它,在主窗口中就会出现放大了的图案。按住鼠标左键不放,再移动鼠标则可提高或降低放大率,按鼠标右键退出操作回到主窗口。在 Options 菜单中可选放大镜是移动的还是固定的。其中 In-Place Lens 为移动的放大镜,选中后就会出现一副放大率为 300% 的矩形放大镜,放大后的图形直接显示在矩形镜头下,可四处移动矩形,看看镜头下的图案效果如何。单击鼠标左键可拉大矩形镜片的面积,单击鼠标右键可提高放大倍数。如果想减少镜片面积或降低放大倍数,可在按住 Ctrl 键的同时单击鼠标左键或右键,在屏幕左下角有一个最小化图标会显示当前的放大倍数。同时点击鼠标左键和右键将退出镜头回到主窗口。Options 菜单下的另一个选项 Durable Lens 为固定的放大镜,选中它并单击主窗口出现正方形后确定放大率,再按鼠标右键将出现一个有着绿色边框的正方形,将鼠标移到正方形的边框上就可移动它到任何地方,如此便放置好了一个有着固定位置的放大镜,主窗口中将只显示出该位置上的放大图像。

在 Options 菜单下还有几个选项的功能分别为:Always On Top(常居顶端)、Blank Viewing Window When Lens Intersects It(当主窗口与镜头有重叠时将不显示画面)、Show Left Top Pixel in Lens(显示镜头左上角的坐标值及该处的 R、G、B 颜色值)。 浙江 陈剑波

六、拆分大文件的利器 Mastersplitter

当你尝试着将 Web 或其它在线服务上的实用程序下载到你的软盘上时,一定遇到过文件过大,软盘容量不够的问题。拆分大师 Mastersplitter 就是你这时需要的

帮手了。它提供了一个快速简明的途径拆分那些大文件，使它们能够被转移到软盘上或通过 E－Mail 传送。

作为为 Windows 95 设计的实用工具，拆分大师可以很方便地在 Windows 95 下安装与卸载。并且充分支持多任务操作。在你安装了拆分大师后，当你在使用 Windows 的资源管理器时，在任何文件上单击右键，在弹出的菜单选项中选择 send to Mastersplitter，就可以激活拆分大师了。

拆分大师有着简明直观的使用界面。Split 栏和 Join 栏提供了充分的选择，让你按自己的需要拆分和结合文件。如果你想将拆分后的文件交给你的朋友使用，又担心他没有拆分大师的帮助，那么，你只需在 Split 栏中简单地选中“Create Reassemble Batch File”的校验框，拆分大师会自动生成一个与 DOS/ Win 3.1 或与 Win95/NT4.0 兼容的批处理文件，用它可以将你送去的碎片连接还原。

拆分大师在拆分文件时，自动地对每个文件进行数字式的周期性冗余字符（CRC）检查和核算，这使得在用 E－Mail 或软盘传送数据时即使发生突然的扰动，也能保护文件拆分的精确性。如果你仍然担心拆分后的文件与源文件会有误差，Compare 栏提供的比较操作可以完全解除你的担忧，它用来对拆分前后的文件进行细致的比较，确保在还原时文件的准确无误。

面对如此便利可靠的拆分大师，你是否已经有一点点动心？告诉你吧，它可是 PC Magzine 评出的 1997 年最佳共享软件之一啊。

上海　杨汇成

七、执行多任务的小工具

你可曾有过这样的经历：为了能够在互联网上尽情畅游，你不得不打开一个中文平台软件、一个在线翻译软件、一个多内码支持软件、一个网络浏览器，甚至还要打开一个发 E－Mail 的程序。这样，你就得来回寻找，多次点击。现在有了 MultiApps 的帮助，原本费时费力的工作就变得简单多了。

这个由 Benoit Gaussen 编写的 128K 的小软件可以实现只用点击一次即可加载许多应用程序的功能。

在你没有运行 MultiApps 之前，在它的目录里就只有两个文件：Readme.txt 和 MultiApps.exe。运行 MultiApps.exe，在生成的操作界面的左上角 Group of applications 下的空栏里，为你打算执行的一组程序定义一个名称，再在右列的 Applications 选项栏里单击 Add 按钮，你就可以根据需要往左列的 Applications 的空白框里加入相应的应用程序组了。定义、选择完成后，你可以单击 save，MultiApps 会将你的这组定义保存在 MultiApps.ini 中，这样当你再次运行 MultiApps 时，就可以直接使用你先前的定义了。如果你单击 launch，MultiApps 将执行你定义的程序组，单击 Exit 退出 MultiApps。

MultiApps 的功能相对于许多应用软件来说，实在是单一了些，但是如果它的这项功能正是你所需要的，那么它是值得你一试的。要知道它可是一个免费软件，既不会在运行程序的前后用“请你注册”话来烦你，也没有使用期限的限制。借此机会，让我们对所有致力于免费软件的作者们说声谢谢。

上海　杨汇成

八、MP3 属性浏览器

MP3ext 是一个由德国人 Michael Mutschler 编写的免费软件，它使资源管理器增加了一个扩展功能。在安装 MP3ext 之前，通过资源管理器查看某个 MP3 文件的属性，只能看到“General”一项说明，并不能从中获知这个 MP3 文件的播放时间、比特率、采样频率等信息。如果你查看的是含有 MP3 文件的目录的属性，你也无法了解到目录中 MP3 文件的个数和它的合计播放时间。MP3ext 就能帮助你了解这些信息。

安装：右键单击文件 MP3ext.inf，选择执行弹出的级联菜单中的 Install 选项，程序会自动进行安装。

安装后，再次查看某个 MP3 文件或含有 MP3 文件的目录的属性，你就会发现在属性的显示中增加了一项名为“MP3－info”的说明。在这页菜单中，提供了有关 MP3 文件的全部信息。针对目录和单个文件有不同的说明：包括了总时间、平均播放时间、播放时间、比特率、采样频率、MPEG 的版本、模式等信息，其中模式一栏的说明中：JS 代表 Joint－Stereo（合成立体声）；S 代表 Stereo（立体声）；DC 代表 Dual－Channel（双声道）；SC 代表 Single－Channel（单声道）。

MP3－info 菜单页中不仅包含了上述技术上的说明，还提供了 MP3 文件的身份标签（ID3－Tag）。它包括了歌曲的名称、作者、专辑、年份、种类以及概述等条目。通过单击 Scan 按钮，系统会分析文件的文件名，从而获得有关歌曲名称和作者的信息（分析方法是：作者－名称 .mp3，名称 .mp3）。如果与实际并不相符，你可以按实际内容修改文件的身份标签。只是别忘了编辑时，

文件的常规属性必须是可存档的。 上海 杨汇成

九、快捷的命令行操作

在 Win95 的图形界面中，差不多是一只鼠标打天下，但是有时候使用命令行却可以更快捷地运行程序。只是 Win95 提供的 RUN 命令行功能过于简单，体现不出使用手工命令的便利之处，于是就有热心人士编写了这个名为 Tray Command Line(以下简称为 TrayCL)的免费软件用来替代 Win95 的手工命令行。

安装：在 Win95 下运行 traycl.exe，程序会自动进行安装。

使用 Tray Command Line：如果在安装时你选择了将其加入 Win95 的起始菜单中，在每次启动 Win95 时都会自动加载 TraCL。单击它驻留在 Win95 的任务条上的最小化图标或使用缺省的热键“Ctrl + Space”键激活 TrayCL 后，你就可以在显示的空白命令行输入需要运行的程序名称和路径。单击命令行左侧的 DIR 按钮可以帮助你寻找和打开对应的程序。使用“↓”键可以唤出上一个命令，使用“Alt + ↓”键可以显示命令的历史记录。

新的功能：选择 TrayCL 的 Edit 菜单中的 Aliases 项可以定义命令宏。你可以使用两三个字符即可打开多层目录下的执行程序，Add Alias 菜单中的 Parameters 栏用来实现带参数执行程序。在 Options 菜单中，你可以选择在加载 TrayCL 时是否隐藏；是否在启动 Win95 时运行 TrayCL；是否自动最小化；是否显示 TrayCL 的图标；是否保持窗口现处的位置；是否显示只有命令行的迷你窗口(热键 Ctrl + M)。你还可以选择“Set Invoke HotKey”定义你喜爱的热键来激活 TrayCl，选择“Set FastRun Hotkey”来为你最近执行的程序定义快捷键。

最后的“Advanced...”的选项用来选择用何种方式执行 TrayCl 独特的自动完成功能。

1. 通常模式(Normal mode)：在经过你定义的延时(0-10秒)后，TrayCL 将根据历史记录猜测你可能要输入的命令，然后在你未输完的命令之后添加相应的选项——一个后续字符。

2. 快捷模式(Smart mode)：在通常模式执行过后，如果 TrayCL 判断出你眼下未完成的命令的字符串在历史记录中是唯一的，它将不再延时就自动将此命令的输入完成。“DIR button default path”用来为前述的 DIR 显示的内容设置缺省路径，缺省设置为显示根目录的内容。

如果你不希望满屏幕的快捷方式将你精心布置的墙纸遮住，就不妨试试 TrayCL，它将增强你的键盘的作用，并使你的桌面变得干净清爽。 上海 杨汇成

十、请稍候——CoolTools AFTER 1.0

当你启动 Win95 时，你的硬盘是否听起来象在锯木头？那是由于有一堆应用程序，诸如“病毒防火墙”、“中文之星”、“Office 组件”、“金山词霸”等在互相推搡、冲撞，都在试图排在前面得到加载导致的。现在不会再这样了，使用了 AFTER，你就可以将某个应用程序的加载推迟数秒，如果需要的话，你还有机会阻止它被加载。你可以按照每隔 5 秒的顺序执行你的启动组里的应用程序。

安装：运行 After 目录下的 Setup.exe 即可。

使用：创建一个快捷方式，在命令行里输入命令“AFTER 10 program.exe”，这里“10”代表 10 秒钟，“program.exe”代表了你想执行的程序或想打开的文件的全名。如果文件名中含有空格，请用双引号括起来。现在将创建的名为 AFTER 的快捷方式加到你的启动组中，并将旧的执行上述程序的快捷方式删去。

当 AFTER 被执行时，程序会在 Win95 任务条中(靠近时钟处)显示一个“表面”式样的图标，当它达到指定的秒数后，就会运行相应的程序。如果你将鼠标移到 AFTER 的图标上，它会显示将要执行的应用程序的名称和尚余下的秒数。如果你右键单击图标，在弹出的菜单中包括了暂停、立即运行或取消运行程序的选项。

上海 杨汇成

本期《百宝箱》介绍的所有软件均收录于《大众软件 CD》总第 10 期\BBX\下 。

声　明

因我们的工作疏忽在 1998 年第 2 期《大众软件 CD》的说明文件中遗漏了五个游戏 DEMO 的简介，并在补丁程序的路径描述中发生了错误，导致部分补丁程序不能正确安装，关于游戏部分正确路径请参看随附说明书，补丁部分请到 PATCHS 下的相应目录手动安装，其它不能在界面中安装的程序均可直接找到相应目录安装。

本刊 1998 年 3 月南京谢鹏的《走向三国时代的 CPU 市场》一文一稿多投，此作者的稿件本刊三年内不再录用。

本刊 1997 年合订本(上)的封面设计为谭华定。

北京　罗曜、甲A

经过近几个月国内各种报刊杂志的一通宣传介绍，3Dfx Voodoo在国内的知名度猛然高了起来。同时，一些厂商的Voodoo卡也纷纷进入国内市场，价格从1200元至1900元不等，其中既有国际著名品牌也有台湾兼容品牌，但质量和兼容性都还不错，销路也非常的好，钞票充足的玩家们纷纷解囊。从《极品飞车Ⅱ特别版》、《古墓丽影Ⅱ》、《足球98——世界杯之路》、《神话——堕落之神》、《雷神之锤Ⅱ》等近期的多款力作上，我们也确确实实体验到了Voodoo的威力，理解了为何它在3D游戏界会有如此难以动摇的霸主地位。但是，由于国内的电脑业发展尚落后于世界先进水平，市场和购买力上也相距甚远，当Voodoo在国内大红大紫的时候，它在国外实际上已接近淘汰期。为了不断地把最新的信息介绍给国内的玩家，尽量地缩短国内外的差距，在刚刚听到Voodoo2消息的时候，我就在新闻中向大家做了简要报道，在接下来的这几个月中，我时刻注意搜集各种与Voodoo2有关的“情报”，整理而成以下这篇文章，我想我们共同的愿望是：Voodoo2能够早日登陆中国市场，让国内玩家可以领略它的非凡表现。

Voodoo2是3Dfx公司继Voodoo之后开发出的第二代3D图形加速芯片（可能有的朋友会想起在Voodoo之后开发的Voodoo Rush，但从性能上来说，Rush只能算是第一代产品），与Voodoo一样，它也是一块3D only芯片。你必须有一块具备显示输出的2D或2D/3D卡，然后用电缆把搭载Voodoo2芯片的3D加速卡和你的2D卡相连，一般应用由你的2D卡完成，当运行for Voodoo 2的3D应用时，Voodoo2卡会自动接管。与Voodoo相同，Voodoo2也是只能加速全屏的3D，不能加速视窗中的3D，但它比Voodoo的发热量要小，且可以支持电视输出。

Voodoo2的性能十分惊人：它每秒可以做500亿次操作、一秒钟生成300万多边形（Voodoo的三倍）、一秒钟生成9000万像素、显示内存宽度192位、数据传输率2.2GB/秒，在一台奔腾Ⅱ 266上运行GLQUAKE时速度超过120帧/秒。大家和以前一些文章上的同类数据做一个比较，就可以发现Voodoo2的性能真可以说是登峰造极，这样的机能用来移植包括《VR战士Ⅲ》在内的任何街机游戏都是小菜一碟。Voodoo2提供的基本3D功能包括：透视角校正材质贴图、双线材质过滤、三线材质过滤、16位整数和浮点Z－buffer、LOD MIP贴图、高洛德着色和材质调节、完整的24位贴图、支持多达14种材质格式。而Voodoo2提供的特殊3D功能包括：真正全硬件的多边形生成、抗锯齿处理、深度Buffering（16位线性、22位真实）、阿尔法值后处理、材质的混合与变形、线性帧缓存、单周期的三线过滤、单周期的单像素双材质。以像素为单位的特殊效果包括：雾化、透明和半透明。由此我们可以得出结论：Voodoo2是目前速度最快、功能最全的3D加速芯片。下面我将就几个大家普遍关心的问题来分别谈一下：

单像素双材质

Voodoo2芯片由3个相互独立的3D处理器构成，其中一个用于多边形生成，而另两个则用于材质贴图（Voodoo只有一个多边形处理器和一个材质处理器）。这就是说，在一个操作周期内可以有“两种”纹理被贴在“同一个”多边形上，这使得Voodoo2对反射效果和透明效果的表现力大大加强了，同时也支持GLQUAKE中的Lighting Maps特效，经实际测试，视觉效果有大幅度提升。这也就是所谓的“单周期的单像素双材质”。

对CPU的依赖

现在，使用非英特尔CPU的人很多。众所周知，非英特尔CPU在浮点运算方面一直处于下风，即使是大出风头的AMD－K6在浮点方面也只能和奔腾MMX打个平手，比奔腾Ⅱ可还差一大截子呢。由于原来的3D卡在

生成多边形时有一部分工作要交由 CPU 来完成，因此，在非英特尔 CPU 或低主频 CPU 的机器上，3D 卡的表现一直不如在高主频英特尔 CPU 的机器上出色。但 Voodoo2"真正全硬件的多边形生成"特性使得它在生成多边形时独立完成全部工作，对 CPU 的依赖大大降低了，一般情况下，在 16MB 内存的奔腾 90 机器上就可以有非常不错的表现，这对非英特尔 CPU 的用户们来说应该是一个福音。当然，不能否认 CPU 对 3D 卡的最终性能还是有一定影响的，没人会说一块 Voodoo2 卡在一台奔腾Ⅱ和一台 486 上会发挥出相等的性能。同时，如果你想获得顶尖性能，3Dfx 仍然推荐你使用奔腾Ⅱ系统，毕竟他们在对英特尔 CPU 的研究上花的时间最多(从 CPU 市场份额上考虑，这也是很自然的)。

奔腾Ⅱ和 AGP

有人说 1998 年将会是一个奔腾Ⅱ年，也有人说 98 年会是一个 AGP 年。据业界权威人士分析，奔腾Ⅱ在今年将全面占领市场，Socket7 会彻底被 Slot1 逐出 PC 舞台；与此同时，AGP 进一步成熟，有望在年内与 PCI 均分市场份额。面对这两大新技术，Voodoo2 是否有充分准备呢？我可以高兴地告诉大家：完全没有问题！3Dfx 在设计 Voodoo2 时充分考虑了今后几年内的电脑发展趋势，Voodoo2 除了有 PCI 版本之外还会推出"超快"的 AGP 版本，AGP 版本不仅支持 LX 芯片组的 66MHz 总线，还支持最先进的 BX 芯片组的 100MHz 总线。请想象一下 100MHz 总线上的 Voodoo2 吧，那将是一种什么速度啊……

SLI

这是 Voodoo2 的一个重要卖点，也是许多用户十分关心和感兴趣的一个话题。SLI 是 Scan Line Interleaving 的缩写，通俗一点说，就是在同一台电脑中安装两块 Voodoo2 卡，用电缆将二者相连，两块卡可以协同工作，一块卡处理奇数行数据、一块卡处理偶数行数据。此时两块卡的显存加在一起使用，显存宽度达到 384 位，每秒可生成 1 亿 8000 万个像素，请允许我使用武侠小说中的"震铄古今"这个词来形容此时的性能。不过，SLI 有一定的限制，即两块卡必须是同一厂牌的，显存配置必须完全相同，而且必须都是 PCI 版本的(不能是一块 PCI 加一块 AGP，也不能是两块 AGP，由于目前一台电脑只能连接一个 AGP 设备，所以后面一种情况实际上也是根本不可能出现的)。这样就产生了一个问题，有的用户关心：到底我是买一块 AGP 版本的好，还是买两块 PCI 版本的玩 SLI 好？一般说来，对带宽要求较高的应用应使用 AGP，而在分辨率和填充率上比较注意的用户则应该选择 SLI。至于具体到某一个游戏用哪种好，需要实地测试后才能得出结论。

显存

Voodoo2 仍然使用 EDODRAM 显存，但由于对速度要求较高，一般采用 20ns 的，不象 Voodoo，有的用 35ns 的，有的用 50ns 的。大家知道，所有 Voodoo 卡所配显存均为 4MB，其中 2MB 是帧缓存、2MB 是材质缓存，这与 Voodoo 的"单多边形机单材质机"的结构是相吻合的。由于 Voodoo2 的结构改为"单多边形机双材质机"，因此显存也随之被划分为三个部分，每一部分可以是 2MB 或 4MB，其中第一部分是帧缓存，后两部分是对应于两个材质处理机的材质缓存，大小相等。目前 3Dfx 主要使用的是 2－2－2、4－2－2 和 4－4－4 这三种配置，考虑 SLI，则共有六种配置如下：

2－2－2：最低的一种配置，由于帧缓存只有 2MB，所以在提供 Z－buffer 的情况下只能有 640×480 的分辨率；材质缓存较少，导致材质填充率比较低。

2－2－2＋2－2－2：帧缓存达到 4MB，使最高分辨率提升至 800×600，材质填充率有所提高。

4－2－2：最高分辨率 800×600，材质填充率较低。

4－2－2＋4－2－2：帧缓存达到 8MB，最高分辨率升至 1024×768，画面细致度达到极致；材质填充率也不错。

4－4－4：中规中矩，在不使用 SLI 时的最高配置。

4－4－4＋4－4－4：极品配置，在 1024×768 的分辨率下提供最佳的材质填充速度。

兼容性

3Dfx 在 Voodoo2 的兼容性上考虑得十分周到，在硬件方面，兼容目前所有的 2D 卡和 2D/3D 卡。3Dfx 还特别声明，Voodoo2 支持目前拥有量很大的搭载 Voodoo Rush 芯片的 2D/3D 卡，可以与它协同工作，在遇到 3D 应用时，将程序接管过来，屏蔽掉原来的 Rush 芯片。换句话说就是，你的 Rush 卡上的 Rush 芯片完全成了一个摆设，变成了一块纯粹的 Alliance2D 卡。不过这至少保护了你的一部分投资，不用让你再去另外买一块 2D 卡。在软件方面，仍然使用 Direct 3D、Glide 和 OpenGL 这三个函数库，目前市面上 400 余种为 Voodoo 设计的游戏可直接在 Voodoo2 下运行(也许一些比较老的 Glide 游戏须按照新的 Glide 库重新编译)，另外要告诉大家的好消息就是，各大游戏厂商专门为 Voodoo2 开发的游戏也已经有 40 余种，其中的许多甚至可以和 Voodoo2 卡同时上

市。

❖ 厂商 ❖

因制作 MONSTER 3D(世界上最有名的 Voodoo 卡)而声名显赫的 Diamond Multimedia 自然不会放过 Voodoo2 这棵摇钱树。几乎是在 3Dfx 向外界发布 Voodoo2 的同时，他们也宣布将于 98 年第一季度推出他们的 Voodoo2 卡——MONSTER 3D Ⅱ。Monster 3D Ⅱ已与 3 月初在美国上市，零售价是 $249.95(8M) 和 $279.95(12M)。 零售版本有一个丰富的 3D 游戏软件包，包括 LucasArts Entertainment 公司的 Special Edition Star Wars 游戏包(Shadows of the Empire - Battle of Hoth、X - Wing 、Tie Fighter: The Academy、Dark Forces Ⅱ: Jedi Knight, Pathways to the Force)、Activision 的 Heavy Gear 和 Eidos Interactive 的 Tomb Raider 专用版本。Monster 3D Ⅱ还有一个特别的游戏 DEMO CD，包括 Eidos Interactive 公司的 Final Fantasy Ⅶ、Daikatana 、Joint Strike Fighter 、Flight Unlimited Ⅱ。 此外 Monster 3D Ⅱ的用户将获得一个专门版本的 InControl Tools 95 桌面实用软件，使用户能根据 3D 游戏或应用程序的要求调节清晰率和电平等。 同时 Diamond 为想使用 SLI 的用户也做了周全的考虑，如果你已经购买了一块捆绑大量软件的完整版 MONSTER 3D Ⅱ，当你再购买第二块卡时，Diamond 会为你提供一种不捆绑任何软件的廉价简装版，以便你节省投资。在 3D 卡市场上发展颇为不顺利的 Creative Labs(创新实验室)也把目光投向了 Voodoo2，他们也是最早宣布将发售 Voodoo2 卡的几家厂商之一。他们的 3D Blaster Voodoo Ⅱ有 2-2-2 显存和 4-2-2 显存这两种版本，捆绑极少软件的 2-2-2 预计售价在 250 美元左右，捆绑大量软件的 4-2-2 售价将接近 300 美元。只是 Creative 目前宣布将不会为 SLI 用户考虑任何的优惠措施，这未免有些令人失望。此外，Califonia Graphics、Canopus、Jazz Multimedia 和 Orchid 等厂商也于近期纷纷宣布将推出 Voodoo2 卡，细心的朋友可以发现，他们大都是在 Voodoo 市场大发横财的厂商。 台湾厂商由于实力不及这些国际大厂，目前还没听说有任何举动。

笔者测试了由肇庆恒进电子工业有限公司北京公司提供的 MONSTER 3D Ⅱ(8M 版)，感觉确实名不虚传，但是 Videologic 与 NEC 合作开发的 PowerVR3 将于年内出台，RIVA 128 也开始发售，再加上 Voodoo2，第二代专业 3D 卡大战势必会杀个天昏地暗，我个人估计，最终鹿死谁手应该在今年就会有个眉目了。

Voodoo2 可以说是迄今为止 PC 平台上最先进的 3D 图形加速芯片，奔腾Ⅱ + AGP + Voodoo2 的整体机能已彻底超越目前的街机，将为 PC 游戏业带来一个更加多姿多彩、更加广阔的发展天地。首批 Voodoo2 游戏将在今夏伴着 Voodoo2 一起上市，请等待热辣辣的 Voodoo2 为你带来一个火热的动感之夏！！！♬

瑞星

计算机病毒清除工具

杀毒软件

NEW!

联想、长城、同创、方正、浪潮、四通、华胜、实达、清华同方，作为国内最大的九大计算机生产企业，经过对国内反病毒产品开发企业的技术实力、产品性能、服务水平、企业信誉与形象等多方面的反复考察，最终分别与北京瑞星电脑科技开发公司建立了专项合作关系，在各自计算机系统主力平台上推广使用瑞星杀毒软件。

1. 清除宏病毒：　好
2. 识别幽灵病毒：　全
3. 查病毒速度：　快
4. 售后服务：　完善

■成功分析清 WORD 的 OLE2 文件结构，能准确查杀流行于国内的所有“宏病毒”，并且杀毒后无副作用。■
■采用“解密引擎”技术，可准确识别“幽灵”病毒的任何变形使你摆脱同一种病毒屡杀不净的苦恼。■
■平均每秒可查杀 40 多个文件，这大大减少了用户为检查病毒而花费的时间，提高了工作效率。■
■该软件在使用过程中发生损坏，可免费更换；瑞星公司竭诚为何计算机用户解决病毒问题。■

各地代理和经销商

上海：天明 63062715 沪东电脑 65492808 康欣 62255751　天津：华达 27319198 展望 23532636 开源长城 27483146　重庆：现代 63874570　太原：天星科技 4178538　沈阳：八达 3899135　长春：亨通 5657407 汇丰 5672074　哈尔滨：瑞利 2541656 希望 2529345　大庆：庆联 5999999 华通 6335061　济南：山东瑞星 2951890　南京：华星 3350714　无锡：瑞星 6762534　合肥：恒达 2828288　杭州：美迪 8271302 南北 8079923　福州：翔通 7713294 郑州：远望 5977650　武汉：天同精品 7874577　长沙：科海 4190177　万达 4464392　大美 4190355　广州：南国 85514467　蓝天 CAD 85510170　金碟 87543352　成都：川测 5532263 新一代 5213463　昆明：计算机服务 3610764　西安：企望 5263783　连邦软件全国各地专卖店。

单位：北京瑞星电脑科技开发公司　地址：北京海淀路 74 号·颐宾饭店 338 室
电话：(010)62567073，62641500，62571587　传真：(010)62564934　邮编：100080
网址：http://www.rising.com.cn　E-mail: rs@rising.com.cn　BBS 站：(010)62641700

揭开AGP的神秘面纱

北京 罗曜

AGP 可以说是时下被谈论最多的几种新技术之一了。许多人被 AGP 显示卡包装盒上写的“四倍于 PCI 显示卡的速度”吸引着去掏腰包，新买奔腾Ⅱ电脑的人也都不分三七二十一购买了 AGP 显示卡，更有人唾沫横飞地宣称“AGP 必将取代 PCI，成为新一代总线标准”，可究竟 AGP 是什么又有谁真正知道呢？带着这个疑问，我一头扎进了浩淼无边的因特网，终于让我摸着了点门道……

AGP 是 Accelerated Graphics Port 的缩写，中文意思就是“加速图形接口”，是英特尔开发的新一代局部图形总线技术。英特尔为什么要搞这么个玩艺呢？原因是这样的……

目前 3D 技术越来越深地介入电脑领域，主要是以 3D 游戏为代表的 3D 应用程序越做越华丽，大量地使用更多的多边形和更多的材质。而我们知道，3D 加速卡上的显存分为帧显存和材质显存两部分，帧显存的大小决定了可支持的最高分辨率，对应关系如下：2MB/ 640×480、4MB/ 800×600、8MB/ 1024×768，也就是说对帧显存的容量要求是由希望达到的最高分辨率决定的，是一个“死”数，一般较容易固定下来。而材质显存则不然，为了加强游戏的视觉效果，游戏设计师们毫不吝啬地使用极大量的材质，这使得对材质显存容量的要求越来越高，从最初的 2MB 发展到 4MB、8MB，现在已经有 16MB 的了，相信将来还会越来越大。而显存这东西的价格可是非常的高，一块 8MB 显存的显示卡价格常常是 4MB 显存同类显卡的两倍以上，这种价格的成倍提升常常使用户望而却步。英特尔梦寐已久的“通用街机计划”，是想使奔腾Ⅱ系统成为横跨 PC、街机两大领域的一个统一的游戏平台，这个平台必须具有能够完全移植所有街机游戏的性能。在 CPU 和 3D 图形芯片都不成问题的情况下，显存，特别是材质显存的容量大小就成了一个至关重要的决定因素。因此，英特尔开发 AGP 的核心目的就是“在廉价的前提下，为显示芯片提供最大容量的显存”。

AGP 技术的两个核心内容是：

1. 使用 PC 的主内存作为显存的扩展延伸，这样就大大增加了显存的潜在容量；

2. 使用更高的总线频率 66MHz、133MHz 甚至 266MHz，极大地提高了数据传输率（AGP 在 66MHz 时是 266Mb/s，PCI 的 33MHz 只有 133Mb/s）。

目前流行的 AGP 主要有两种方式：

1. DMA 方式。在这种方式下，不使用 PC 主内存作为显存的扩展，全部的图形运算还是在显存内部完成，它只是利用了高速的 AGP 总线来提高传输率。因此，DMA 方式与 PCI 并无本质上的区别，实际上不能算作是真正意义上的 AGP，也有人把这种方式戏称为“高速 PCI”。

2. DIME（Direct Memory Execute，直接内存执行）方式。顾名思义，就是在显存容量不够的情况下，将内存当作显存来用，将材质贴图、Z－buffering、阿尔发值后处理等耗费显存的 3D 操作统统在主内存内完成。这样将在系统价格基本不变的前提下大大提高 PC 的整机 3D 机能，有大量贴图操作的重载 3D 程序速度提升尤其明显。DIME 的好处主要有两点：一是减少了主存与显示卡之间的数据传输量。由于许多操作直接完成于主存，不必再在主存与显存之间来回进行数据传送，所以这一点是显而易见的。二是节省显存。这一点就更是显而易见，也根本就是英特尔开发 AGP 的原始初衷所在。由于目

前的主内存价格非常的低，PC机的基本内存配置已经是32MB，使用64MB甚至128MB的也比比皆是，同时由于100MHz的SDRAM的大规模普及，主内存与显存之间的速度差距进一步缩小，这些都为DIME的使用创造了一块良好的土壤。因此，DIME是AGP的精髓所在，也就是AGP技术的核心内容。但是，非常值得重视的一点是：由于DIME把内存当作显存来用，显示芯片必须直接通过AGP总线来对内存发出指令（对显存发指令时是通过显卡内部的高速总线），因此AGP的总线速度对此时的性能影响是举足轻重的，一般来说1x技术在速度上是不能令人满意的（这个问题将在下文进一步阐述）。

AGP的还有一点优势常常容易被人忽略，就是它的“独占总线”。PCI（Peripheral Component Interface，即外部设备界面）是目前使用最为广泛的一种系统总线，全部外设都要通过它来与CPU发生联系。任意时刻只能有一个设备占用总线，要解决多个设备的总线使用分配问题，就必须引入分时等方法，这在很大限度上限制了传输率。但AGP总线是一种专用的显示总线，并且在目前，一台PC上只能有一块AGP显示卡。因此说，AGP显示卡有一条自己的“专线”，不用与其它任何设备共享，何时想调用总线都会立刻得到响应，效率极高。并且，将显示卡从PCI上独立出去，可以使PCI的总线紧张得到大幅度缓解，包括PCI声卡、SCSI设备、网络设备、I/O设备等的工作效率也会随之得到提高。

当前，在对AGP的认识上还有一些误区，下面我将澄清其中的几个重要误解。

1.AGP显示卡也是适用于奔腾平台的技术

虽然目前有VIA(威盛）等几家主板芯片生产厂商生产出了支持AGP的奔腾级芯片组，但其中的绝大部分仅仅是使用了AGP中DMA方式，性能的提升极为有限。英特尔自己也宣称，AGP是专门为奔腾Ⅱ设计的技术，奔腾Ⅱ CPU的强劲浮点机构和新型的高速Cache与AGP相得益彰，才能使显示性能有显著提高。实际的测试数据也表明，在奔腾主板上，AGP显示卡只比同类的PCI显示卡快一点点，连两倍都不到，更不要说是“四倍”了。因此，可以这么说，只有奔腾Ⅱ才是AGP的最佳搭档，用奔腾搭配AGP基本没有什么意义。

2.AGP将取代PCI

刚刚我说过了，AGP只是一种图形总线，与系统总线是两个概念，是不可能取代PCI的，PCI还将在相当长的一段时间内维持它的主流地位，直到下一代系统总线诞生。即使说“AGP显示卡取代PCI显示卡”，也不完全正确。一台PC只能有一块AGP显示卡，这是它的局限性，在某些需要多块显卡的场合，它就无能为力了，比如：多显示器同显、Voodoo及Voodoo2的SLI、专业3D扩充子卡等等。并且，从AGP中受益最大的是以3D游戏为主的一些3D程序，AGP对其它应用的帮助不大。因此，AGP无法在短期内取代PCI，至少在1998年内，AGP显卡还不可能将PCI显卡逐出市场。

3.DIME比显存快

这是一个迄今为止最重大的谬误，就象说“用硬盘虚拟的内存要比真正的内存快”一样可笑。DIME是用主存模拟显存，目前的主存速度一般只有显存的1/4或者更低；由于DIME用主存模拟显存，就必须把AGP总线当作显卡内部总线来用，而目前AGP总线的速度只是显卡内部总线速度的1/2到1/4。这两点决定了：“DIME比显存慢”！因为AGP本来就是一种廉价的解决方案，它力图向你提供最高的性能/价格比，却并未向你承诺最优异的性能。如果你在购置PC时钱不成问题，那你最好去买一块32MB显存的显示卡，我敢担保那比什么AGP都快。

4.AGP显卡一定比PCI显卡快

这是从上一个问题引申出来的一个问题。为了说清楚这个问题，我必须先说说“1x和2x”。传统的AGP显卡是在每个时钟周期的上升沿进行数据传输，称为“1x”技术；目前最新的“2x”技术则是在每个时钟周期的上升沿和下跳沿各进行一次数据传输，把一个周期当作两个周期来用，相当于钟频乘了个2。这样，在理论上，在66MHz的总线上就可以达到相当于133MHz的532MB/s传输率。虽然由于程序编制等原因，实际使用中常无法达到这一理想数值，但2x的速度也比1x有大幅度提高。由于我前面说过的，在DIME时AGP总线的传输率对整体性能的影响非常大，可以说，只有2x才是真正适合于DIME的速度，1x是不够的。在目前普遍使用1x技术的时候，AGP有时并不比PCI快。

也许有的朋友看到这里糊涂了，你到底想说什么啊？AGP到底是好还是不好啊？ 别急，我就要说到这个问题了。

AGP绝对是一种好的技术，没人能够否认。但请注意，它是一种针对着“未来”的技术，它的核心目的是要去移植街机游戏，对于目前的一般应用，它显然是太

“高”了。你的 33MHz 的 PCI 显卡在运行任何程序时都已经富富有余，给你 66MHz 又有什么用呢？好比一个人一顿只能吃四两饭，你一下子给他一斤又有什么意义呢？这对他没有任何好处可言。而且，从 AGP 的发展来看，目前流行的 AGP 显卡绝大部分都是 DMA 产品，即使是有一些 DIME 的，也基本都是 1x 的 DIME。也就是说，AGP 目前尚处在一个初级阶段，尚未达到英特尔设想中的辉煌阶段，还需要时间、需要等待。

好，最后我来说说最实际的，对想要购买 AGP 显卡的朋友们提出我的一些建议：

1. 正在使用 486 级 PC，想要升级到奔腾级。

千万千万别考虑 AGP。如果你想使用英特尔的 CPU，请选用 TX 芯片组；如果你想使用 K6 或 Cyrix 的 CPU，请选用 VIA 或 SIS 的芯片组。至于显示卡么，附耳过来：“Voodoo 配 Trio 64V + 就全齐了。”

2. 正在使用奔腾级 PC，想要升级到奔腾 II

这还得分几种具体情况：

1. 从来不玩游戏，即使玩，也不玩 3D 游戏

请忘了 AGP。DIME 对你没任何意义可言，虽然 2D 程序也可以从 66MHz 中得到好处，但这远不如一块性能强劲的显示芯片来得实际。

2. 使用 Windows NT

请暂时忘记 AGP。在使用 DIME 时，主存的分配工作要由操作系统来完成。目前的 NT4.0 只是“支持”AGP 显示卡，让你可以用而已，并未对 AGP 做任何优化，预计将于 1998 年秋季发布的 NT5.0 才会真正地对 AGP 做全面的优化。Windows95 使用新的 VgartD 驱动之后对 AGP 有良好优化，而 Windows98 根本就是针对 AGP 设计的。

3. 钞票充裕，腰包饱满

去买块 16MB 显存或 32MB 显存的显卡，或者准备 6000 块钱去买 Voodoo2 的 SLI，这比什么 AGP 都快。

4. 不属于上述任何一种情况

好，你最适合买 AGP 了。不过且慢，还得再考虑考虑。如果你原来的 PCI 显卡够快，我建议你不如先留着它用，等 2x 的 AGP 全面上市再说；如果你原来还有一块 Voodoo，那么买 AGP 的意义就更不大了。因为 AGP 显卡只能有一块，所以想要买 AGP 版本 Voodoo2 的朋友，就无法买别的 AGP 卡了，否则你到时只能忍痛将它扔掉。1997 年第四季度和 1998 年第一季度发行的游戏，没有一款要求你有 2MB 以上的材质缓存……无论如何，购买 AGP 的最恰当时机是在今年年中以后，现在呢，早了一点吧？♬

国家级 INTERNET 办公应用 数据库应用 证书培训考试

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心主办

函授班招生（第十三期）

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心（OSTA）举办的《国家计算机资格证书培训考试》所颁发的《全国计算机信息高新技术考试合格证书》全国通用，求职国家承认。该证书作为计算机相应职业的上岗证及其他领域就业和评聘时的能力证明。天津大学＆天津市福克斯培训中心将继续在全国范围内举办国家计算机资格证书培训考试函授班，本函授班由国家职业技能鉴定中心计算机考试试题制定专家主持，并提供国家考试试题库。

◈INTERNET 网络操作员班（班级编号 N01）
1. 本班特点：用《全真模拟上网系统》教学，学员只需一台电脑，无需 Modem、无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果。
2. 教材内容：①书面教材：《培训教程》《习题集及答案》《试题汇编》《INTERNET 鉴定标准》各一册。②软件类（磁盘版）：《全真模拟上网系统》（Windows 版），《教学影片》《全中文导航系统和资源地址大全》各一套。
3. 收费标准：<优惠期> 个人学员 270 元/人；单位学员 320 元/人（含函授全部费用）

◈INTERNET 网络管理师班（班级编号 N02）
1. 特点：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习佳径。
2. 教材内容：①书面教材：《培训教程》、《习题集及答案》、《试题汇编》、《INTERNET 鉴定标准》各一册，结业试卷一张。②软件类：《主页浏览制作工具》、《教学影片》、《全真模拟考场》各一套。
3. 收费标准：个人学员：300 元/人；单位学员：360 元/人。（含函授全部费用）

【N01、N02 统一考试方法】：测验与证书：开卷结业测验，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施兹普《INTERNET 操作员/管理师证书》并有资格报名参加国家级 INTERNET 证书培训考试。《国家级 INTERNET 证书培训考试》办法：在全国 111 家国家 INTERNET 考试站举行，具体事宜由我中心在发函授结业证时另行通知。

以上班级报名【N01、N02；D01；W01；F01】
统一报名时间：即日起到 98 年 4 月 15 日止。本期学习时间：4 月 16 日－7 月 16 日。
统一汇款地址【请注明所报班级编号】：天津市鞍山西道凤荷园 18 号宝琪大厦 3008－3015 室（班级编号　）　哈蕃　收　邮编：300193
联系电话：（022）27486298　（022）27414165　联系人：刘美玲

面向全国新闻媒体　诚寻函授合作伙伴

联系人：姚佳　　联系电话：（022）27373616　27486298
E－mail：zgy @public.tpt.tj.cn　　传真：（022）27414165
开辟专栏节目《国家级 INTERNET 证书培训考试指南》

天津电台	调频 106.8 兆赫	周四、六	20:00－20:15	南京电台	调频 104.3 兆赫	周日	19:00－19:20
青海电台	中波 1143 千赫	周三、六	12:50－13:00	辽宁电台	调频 97.5 兆赫	周三	19:00－20:00
张家口电台	调频 98.6 兆赫	周一、四	10:30－11:30	西安电台	中波 810 千赫	周六、日	20:00－20.30

电脑杂志《网上探宝》…《电脑爱好者》、《大众软件》、《电脑报》、《中国青年报》、《中国计算机报》……

预计 2000 年 100 万人通过国家考试

★办公应用培训班
◈DOS 系列【班级编号 D01】
1. 教材内容：①书面教材：《培训教程》、《试题汇编》、《办公应用鉴定标准》、《推荐操作方案》各一册，结业试卷一张。②软件类：《全真模拟考场》一套。
2. 收费标准：个人学员：180 元/人；单位学员：210 元/人
◈WINDOWS 系列【班级编号 W01】
1. 教材内容：①书面教材：《中文 Win3.1/3.2 培训教程》、《中文 Word6.0 for Windows 培训教程》、《中文 Excel5.0 for Windows 培训教程》、《试题汇编》、《办公应用鉴定标准》各一册，结业试卷一张。②软件类：《全真模拟考场》一套。2. 收费标准：个人学员：220 元/人；单位学员：260 元/人

★数据库应用培训班
◈数据库应用【班级编号 F01】
1. 教材内容：①书面教材：《培训教程》、《试题汇编》、《数据库应用鉴定标准》《推荐操作方案》各一册，结业试卷一张。②软件类：《全真模拟考场》一套。
2. 收费标准：个人学员：200 元/人；单位学员：240 元/人
办公应用和数据库应用统一考试办法：开卷结业测验，合格者将颁发相应结业证书，并具备报名参加国家级相应证书培训考试的资格！

诚征全国面授培训考试站

◎全国 INTERNET 培训考试服务中心
联系人：冯玉文　联系电话：（022）27373616
E－mail：zgy@public.tpt.tj.cn　传真：022－27414165
◆全国考试站所在省市：北京．天津．上海．重庆．黑龙江．吉林．辽宁．山东．江苏．浙江．安徽．福建．广东．海南．内蒙古．河北．河南．陕西．山西．湖南．湖北．四川．贵州．广西．云南．甘肃．新疆．宁夏等 28 省 111 家

如果我说20世纪人类最伟大的发明是计算机，我想绝大多数的人都不会反对，确实计算机对人类的现在和未来都有着深刻的影响，它的发展速度是惊人的。五年前，当我在大学的计算机房里惊叹286计算摹拟积分速度之快时（当然是同8086比），绝不会想到五年后自己使用Pentium 200MMX时还觉得速度跟不上。如今的应用软件也好、游戏也好对计算机速度的要求越来越高，游戏更是越来越向3D方向发展，几乎要达到无GAME不3D的地步（这话以前也有很多人说过），于是乎3D卡、3D芯片如雨后春笋一般地冒了出来，对于玩家来说，挑选一块称心如意的3D卡可能才是最重要的。

说了这许多废话，该转入正题了，现在我为大家介绍一款新的3D卡——DIAMOND的Stealth Ⅱ S220。

Stealth Ⅱ S220采用的是近期以来很火爆的Rendition V2100芯片，关于这款芯片的性能等等《大众软件》1998年第2期中早有文章介绍，这里我就不多说了！Stealth Ⅱ S220采用的是4MB 100MHz的SGRAM，PCI总线，水平同步信号(Horizontal Sync Signals)范围31.5kHz－91kHz，垂直刷新频率(Vertical Refresh)范围43.5Hz－120Hz，最大数据更新(Maximum Pixel Rate)为170MHz RAMDAC。

北京　阿蒙

Stealth Ⅱ S220提供的3D功能也很多，具体项目如下：

1. 高洛德渲染(Gouraud Shading)；

2. 纹理映射(Texture Mapping)；

3. 透视修正(Perspective Correction)；

4. 双线性过滤(Bilinear Filtering)；

5. Mip映射(Mip Mapping)；

6. 透明效果(Transparency)；

7. 雾化(Fogging)；

8. 硬件三角形设置引擎(Hardware triangle setup)；

9. 阿尔发混合(Alpha Blending)；

10. Anti－aliasing；

11. Z－Buffering。

Stealth Ⅱ S220最高可以支持1600×1200的256色，现将它在各显示分辨率下支持的颜色数及刷新频率列表如下：

	256	64K	16M
640×480	60－120	60－120	60－120
800×600	56－85	56－85	56－85
1024×768	60－85	60－85	60－75
1152×864	60－85	60－75	
1280×1024	60－85	60－75	
1600×1200	60		

注：本表横向题头为发色数，竖向题头为分辨率，表中所列数据为刷新频率。

除此之外，Stealth Ⅱ S220在视频回放方面的功能也相当优秀，一种特殊的X、Y方向的影像缩放过滤器对视频信号进行有效处理，使得图像特别流畅清晰。Stealth Ⅱ S220支持MPEG－1格式。Diamond公司还为Stealth Ⅱ S220提供了很多选件，包括视频捕捉卡及DVD解码卡等等。

Stealth Ⅱ S220在发售时还提供了六款游戏的试玩版，包括Acclaim Entertainment的Forsaken、EA的MotoRacer、Sierra的Half Life等等，其中Moto Racer的运行效果真是让我大吃一惊（笔者的游戏用机为Pentium133 16M内存，竟能达到如此效果），运行游戏时画面极其流畅平滑，速度感十足，感觉棒极了！(注：笔者在这里不想拿Stealth Ⅱ S220同某某某某卡进行比较，不要伤害别人的感情吗！当然拿Stealth Ⅱ S220同Voodoo比也不太合理！)

不论什么商品(计算机软硬件当然包括在内)，购买者买过后最关心的就是维护维修、售后服务了。购买Stealth Ⅱ S220的玩家在这方面尽可放心，Diamond五年保修的承诺本身就表明了对自己产品质量的绝对自信。Diamond的网点上可以下载到最新的补丁和驱动程序。♬

速度,速度,是上网的我们都最关心的事情,都盼望着网路的基础建设赶快升级换代(光纤),盼望着56K"猫"的标准,一切都在盼望之中。我想,有些东西不是一朝一夕可以实现的,但那颗跳动的心怎能停止呢,所以各家各位都用尽办法,挖掘怎样提高上网的速度,有的还真不错,有的就不敢恭维了,那到现在,流通在网上加速的软件有多少种呢,好,随我去看看吧……

MTUSpeed Pro

这个软件是现在比较热门的加速软件,它是修改了TCP/ IP的参数,因为WINDOWS 95在一些参数上设置的是缺省值,在很大程度上都没有发挥它的最大作用,MTUSpeed作的就是发挥TCP/IP的最大潜能。该软件使用很方便,不用你有太多的TCP/IP知识,一切只需你点击鼠标。

评价:好

特点:修改TCP/IP值,发挥最大的效率。

缺点:修改不当,反而影响了访问速度。

MTUSpeed Pro 4.03收录于《大众软件CD》总第十期\NET\MTU\下。

WebTurbo

这个软件也是现在非常热门的软件,号称可以提高WEB访问速度10倍,先不管是不是真的,但当你用它时,你会发觉它的提速机制很是奇特,也很有效率。它提出了一个新的概念"页面预视"(Preview)就是指只下载该页面的标题、连接及图像的文本,让你选择是否进入,这样,虽然不是物理提高,但也给你的冲浪带来不少方便。它有两个版本,一个是Internet Explorer版,一个是Netscape版。这也给使用者提供了很大方便!

评价:优秀

特点:预览页面,主动权在用户手里。

缺点:有时候还没有只接入网站浏览快,因为有些预览标题并不能说明网站是什么内容。

WebTurbo收录于《大众软件CD》总第十期\NET\WEBTURBO\下。

SpeedyNet

这个软件的机制就是减少访问DNS的时间,以达到提高速度的目的。它在本地机里设置了一张IP表,当你访问一个网站时,它先在本地找,而不用去ISP的DNS找,这样就会减少解析IP的时间。这个软件的好处是,越用才越有用,IP数据库都是要亲手建立的,随着IP的增加,SpeedyNet才越有用。

评价:一般

特点:减少解析IP的时间。

缺点:该表还要人工建设,初期根本用处不大,随着ISP的DNS解析越来越快,该软件不会有太大作用。

SpeedyNet 3.40收录于《大众软件CD》总第十期\NET\SNET\下。

Got It!

这个软件是采用了一种智能cache技术,它可以把你浏览过的网页分门别类地存入缓存中,方便用户离线阅读,它还可以自动更新缓存中的网页内容,让你时刻看到新鲜的东西。它还可以在你浏览的同时下载其它的链接。

评价:好

特点:对于上网用户的离线浏览很方便。

缺点:需要设置较大的缓存,对一些经常上的网站没有太大作用。

Got It!收录于《大众软件CD》总第十期\NET\GOTIT\下。

WebZip

这是个真正的离线浏览软件,WebZip可以将站台的内容用Zip格式压缩,再利用其内建的浏览器阅读,效率很高。

评价:好

特点:离线浏览,节约时间,方便快捷。

缺点:对于拨号用户,有时不方便,把一些没有用的东西也下载了(广告),中途掉线,又得重来。

WebZip 2.0收录于《大众软件CD》总第十期\NET\WEBZIP\下。

以上是一些常见的软件,当然还有很多,但采用的机制都是和上面差不多的,这些软件中有的根本没有用,有的只是假加速,不管怎样,这些软件还是带来不少好处。说到底,真正的加速还是硬件改造,希望我们很快能在网上有种光速的感觉。♫

泡在网上时日久了，就人前人后地自诩为“网虫”，似乎真有点悠游于信息大潮而领时代之先的微妙心理，音乐和信息会使生活更为充实，在平淡逝去的岁月里点缀着很多亮点，有些虽微不足道却会带来一整天的好心情。瞧！这儿就是一个，Opera 3.1，我有把握你会如我一样喜欢它。

摘引来自 CNET NEWS DISPATCH 的一段话，显然这位并不讳言他的意见：“下载了 Opera BROWSER 让人觉得某种有趣的事发生了，而去访问 WWW.OperaSOFTWARE.COM 较之看我的评论更有意思。”当然先看完他到底想说什么比去联上站点还是要便利些吧。“这种返朴归真的印象是如此深入，以至于可以高扬‘SMALL IS BEAUTIFUL’或‘LESS IS MORE’的口号鲜明的有别于 NETSCAPE 或 MICROSOFT IE。”事实上，浏览 Opera 站点最直接的感受象被盛情邀请加入一个团队，成为某个焕发热情的事情的一部分。

来到 Opera 的世界，那种熟悉而令人留恋的高校氛围让你远离商业尘嚣，凝聚的活力在一种狂热的热情和自我成就感的驱策下的那种状况尤如一支足球队在拥趸欢呼下宣布‘We are your team’，同样的表述可见于 Opera WEBSITE：‘Opera is your browser’。Opera 从未打算直接向前两位挑战霸主地位，Opera 想做的似乎只是建立一个 FAN BASE(爱好者集中营)。尽管近来相当令人震惊的消息是 NETSCAPE 完全公开其 COMMUNICATOR 的使用权甚至源代码，尽管 Opera 还要求爱好者付费，但看起来 Opera 更了解 SHAREWARE 的精髓——即自由软件拥有的并非是用户而是爱好者，他们会持久地关注它，他们会成为真正的信徒。

这种见解道出了我们共同的心声。请看：

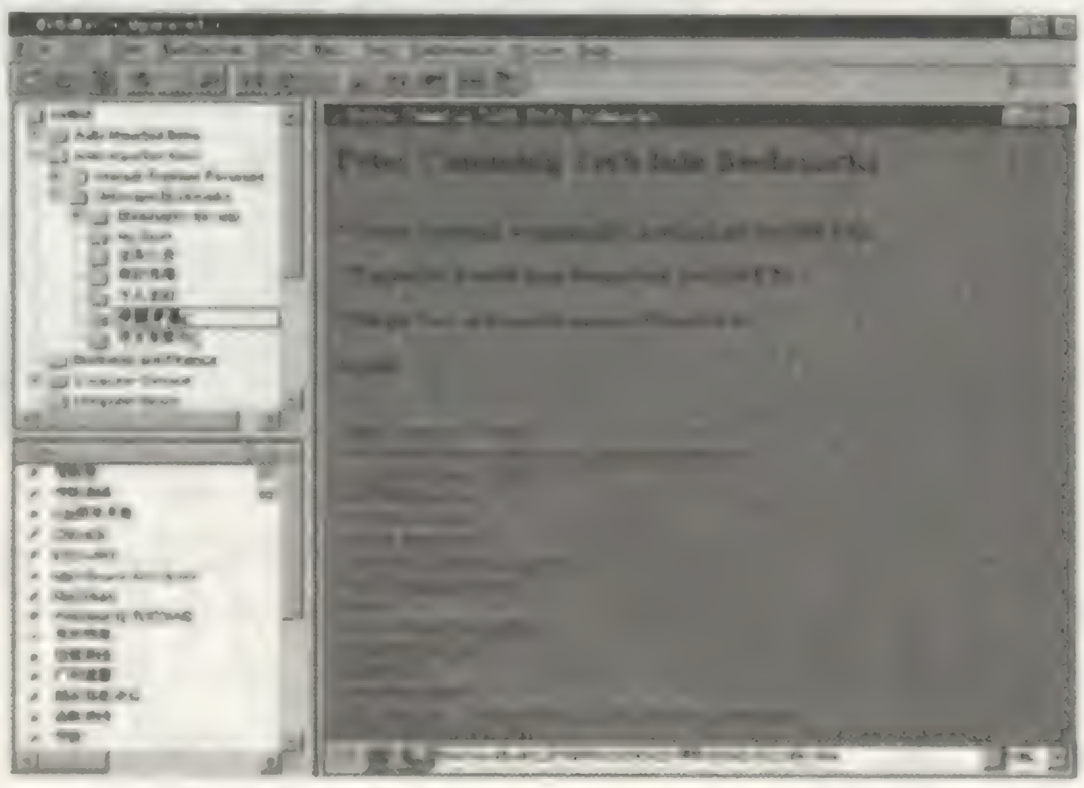
“Opera 现在是我的预设浏览器（我以前是用 NETSCAPE 和 MICROSOFT 的产品），因为我上网主要是为了工作，而非娱乐，所以 Opera 的速度和稳定正是我所需要的。恭喜其研发小组，因为他们成功地推出了这个很不错的软件。”

“我已经下载了你们的 Opera 来试用。贵公司值得推崇，因为我认为 Opera 是我用过最好的上网软件之一，对有特殊需要的网友来说，它正是最好产品。”

“我对 Opera 的表现感到惊讶。现在，我已经不怕去上那些以前视为畏途的网站了。你们推出的这个软件改变了我的上网经验，让上网成为一件愉快、单纯的事。Opera 让喜欢上 WWW 的人不再空等待，用它比将 modem 升级成 56.6K 还划算。”

“Opera 的表现真是让我印象深刻，我已将它升级成 3.0 版了。它让我那部 486 老电脑起死回生，虽然不久后我会买台 586，但我还是决定安装这个速度最快的浏览器。还有，我讨厌市场垄断，Opera 的存在让我多了另一种选择。”

无论如何也要 DOWN 一套试试了，好在 1M 挂零的下载量是我可以接受的上限，比起 NAVIGATOR、IE 这些史上恐龙当可算袖珍。安装时也干净明快，绝不如 IE 般罗嗦多问，前后只一分钟。



虽然我有足够的心理准备，第一印象仍多少有些失望，好在除了简洁的界面外还有太多可以让人看它的眼神异样的特性，首先值得大书的是速度，您是否尝试过所有这些方式：（除了升级硬件、换 ISP 或移居美国）升级 WIN 95 至 OSR2、将 WIN 95 自备的拨号程序升至 MS DUN V1.2，WINSOCK 升至 WINSOCK 2，用 MTUSpeed 狂改 MTU、TTL、RWIN ，用 NET MEDIC 查找瓶颈并微调，

避免用分机上线，将浏览器升级至 COMMUNICATOR 4.04，设置 PROXY，挖空心思找寻可以更高速如 33600 连接的 ISP 电话号码，然而——还是慢，除了抱怨似乎可做的就不多了，Opera 对速度的提高虽没有戏剧性到如同微软的股票，但实实在在的是纵然下载速度改观有限，但解释的快捷犹如 DOS 下阅读文本的速度，这似乎又暗示着另外一种用途——即离线浏览器，无论你是 MIRROR 某个站点或随看随存，指望 IE 恐怕你会十分怀念过去 DOS 环境那段美好时光。事实上还因为另一个更显著的优点，即同屏多窗口共显让我不假思索地选定了 Opera，NETSCAPE 或 IE 均是资源耗竭型，对于标准 P100 + 16M 内存开到第三个窗口就力所不逮了，但网页编制者大多喜欢在你不察觉的时候替你开一串，什么时候你觉得硬盘指示灯改常明灯时，就会痛切地长考升级还是忍耐这样永恒的话题了，现在 Opera 替你开辟了一条小径。最多时我同时开了十个窗口而不是十个 Opera 的备份且同屏共显切换时几无时滞，这绝对让两位大哥大瞠目其后的了。

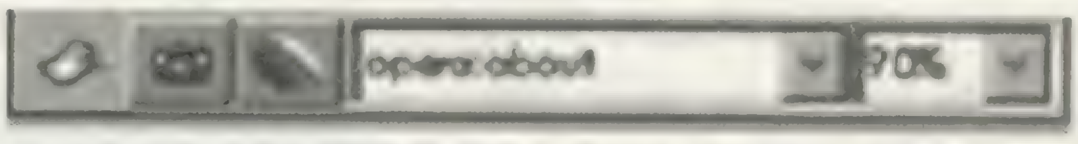
我颇有点奇怪怎的在两个巨大阴影下尚能顽强存活这么一家，实数异数。据资料显示，到 1997 年 9 月止，NETSCAPE 已跌至市场占有率的 65.4%、MICROSOFT 为 33.2%，两强夹缝间仅残存 2.6%的喘息空间。就是这样的格局中依然存在许多第三方的选择：诸如 MOSAIC，正是 MOSAIC 将源代码卖给微软及 QUARTERDECK 才有 MS IE 的崛起，事实上还可以列举 LINUX 下的纯浏览文字的 LYWX、MAC 下的 CYBER DOG，乃至 WIN 平台下的 POWER BROWSER、CELLO 等，我为它们的存在而致敬，至少保持了生态的多样性和选择的多向性，且看这场风车之战几时谢幕。

追本溯源，始于 1994 年，有两个挪威电话公司的工程师就萌发了可在低配置下运行的轻巧游览器，第一个版本是 FOR WIN 3.1 的 16BIT 版于 1996 年夏季推出，几个月后 FOR WIN 95/NT 4.0 的 32BIT 版也告问世。改良版的 Opera V2. 12 一出即获得 PC MAGAZINE 颁发的当周最佳产品奖，本文介绍的即是 97 年 12 月最新的 3.1 版，MAC 、OS2 及 LINUX 诸平台亦在开发中，另外可圈点的是它算是有颇多语系支持软件，目前已有挪、英、西、法、德、意、瑞典等九国语言，欧洲的软件公司大都不甚重视亚洲市场，所以中文无论繁简均付阙如，好在没有中文支持的日子我们已经习惯很久了，况且在南极星等工具软件下没有什么不舒适的感觉。话头挽回，他们打算实现的那个轻巧易用低配置在 3.0 版中有了最完美的诠释，Opera 的 16BIT 版甚至可以在 386 SX + 16MRAM 下表现自我而完全无视 IE 或 NETSCAPE 的谦称——486DX + 8MB(事实究竟如何，不争也罢)，这对那些苦于跟不上 PC 升级潮的用户肯定意味着点什么。此外深获我心的尚不是独具一格的 Hot List 书签系统，而是丰富合理且严谨便捷的键盘控制，举凡文档、显示、浏览、热链接、编辑搜索、表格、缩放等等无所不在，照帮助里的说法是体贴地考虑到残障人士的需求。但对我们这些从 Wordstar 过来的用户，想要绕过那些繁琐又不必要步骤的愿望一直若隐若现地存在着。 此外它从 20% 到 1000%任意缩放文字和看 JPEG 不逊于 SHOW 图工具的速度都构成了喜爱的理由。现在如果你有足够的兴趣来认识它的话，就随我来吧。

设定 Opera —— Opera 的工具列

开启 Opera 之后，其工具列由左至右分别是开启新视窗、开启旧文件、储存文件、打印、复制、查找、前进、重新读取、后退、回到首页、直接输入连接位址、热门连接、并排视窗和重叠视窗等功能按钮，其中尤值得注意的是最后四个按键。而热门连接(hot link)可说是 Opera 的最大噱头了。它算是一种改良式的书签，因为其中的每一个标记可再设定最多达六个的子书签，所以只要你按一下热门连接，便同时展开好几个新视窗。这功能在网络拥堵时更是意义重大，你大可在等待某一视窗下载画面的空档时，先行浏览别的视窗的内容。而不必像往常一样，只能痴痴苦等。此外，它也便于让你比较不同视窗的内容。至于编辑热门连接的书签，可在目录列的 Navigation 中选 Hot List 项设定之，也可以鼠标右键单击网页的连接标记，将其加入热门连接。

Opera 的状态列



Opera 的状态列提供网页连接情形的充分信息。你可在此观察到网页读取的百分比、该画 而共有几个图片、已下载了几个图档、每秒的资料流量、收到的资料总量和耗费时间等。因此可以很快地判断出是否这是个重量级网页，而采取中断传送或不下载图档等因应措施。Opera 的状态列上值得注意的功能有三个，首先是不下载图形档（即左下第 二个的小相机图示)，只要选取该键，就只下载网页的文字信息，而跳过所有图档。此时，画面会出现一个 image 记号，来代表原先在此处的图档。重复选取该键，则恢复原先下载图档的功能。本功能在网络拥堵或网页过大时相当实用。此功能比之 NETSCAPE 的 NAVIGATOR 的好处在于后者必须在 pref-

erence 选项中屏蔽 image 项，如需图档时才点击 TOOLBAR 上的 image,切换实在不便。再就是取消底图的功能了(即状态列左边第三个的色团图示)。只要选取该键，网页的底图即被消隐而成空白或转为用户自定义色，重复选取则恢复原状。本功能在底图过于花哨或底图和文字的颜色不协调时，对改善浏览效果颇有帮助。最后，是在状态列最右边的"Zoom In/Out"功能，直接选取此处的百分比数字，即可将画面放大或缩小。

Opera 的菜单

基本上，Opera 的目录列和 Navigator 和 Explorer 大同小异，要注意的是 Navigation 和 Preferences 这较重要的两项。前者掌管网页浏览的去向，以及让你设定首页、编辑热门连接的内容等。而后者则提供设定工具列、状态列、画面的背景和颜色、多媒体表现、电子邮件、网路新闻、关联执行程序、cache、proxy 和网络安全等综合设定。

Opera 的 Mail 和 News 功能

Opera 提供简单的 E-Mail 功能，不过只能寄出，无法接收。若想管理电子邮件，还是求助于 EUDORA 或飞马吧。而 Opera 也可让使用者浏览网络新闻组，不过只能直接在线阅读，不能离线定阅，相关设定请于菜单的 Preferences 中进行。

泛泛的介绍对用过 2.12 版的朋友意义不大，欲了解较深入的还请注意如下几个菜单项：

VIEW 中的 Hot List(其热键为 CTRL+F2)，提出这个是因为初始状态下其实挺讨人喜欢的 Hot List 顽固的占据一侧不肯消隐，习惯 NETSCAPE 者肯定一见即生厌。

LIST 中 AUTO IMPORTED ITEMS，Opera 可以完全转化两位大佬的 Bookmark 和 Favorite 入 Hot list，再加上它本身搜集的热链接，称得上是合格的书签管理系统。

WINDOWS 中 SPECIAL WINDOW，依次为 cache、download、History 和 plugin，这约相当于 NAVIGATOR 在 URL 中敲入 about：plugin 等等，尤为精彩的是 Cache 项，预藏在临时目录下的文件整齐划一，堪称方便，甚至有点 cache explore 的意思。

Opera 在多用户环境下的配置：对公司里的系统管理员而言，不同用户在不同情况下对同一个软件的存取使用从来都是一个挑战，相对而言，Opera 提供了有效的方案供选择，使这件令人倍加厌倦的事务变得轻松，具体要修改注册表和 INI 文件的哪部分呢，不要问我，HELP 里 SYSTEM ADMINISTRATOR 部分应用尽有。

对那些此前用过 Opera 的朋友而言最不满的无疑是不支持 JAVA 、JAVASCRIPT 、ActiveX，这对那些网页上已充斥着流式视频甚至三维虚拟空间等相较简直还滞留在石器时代，另外 NETSCAPE 数以百计无所不包的插件使之几乎无所不能(虽然减肥是时代最强音)，遗憾的是 JAVA 虽香浓在本版中仍可望难及，ActiveX 亦如是。除此之外一系列期待的新功能已融入其中，包括 JAVASCRIPT(请与 JAVA 区别开)，支持 NETSCAPE 中最著名的插件如 VDOLIFE、SHOCK WARE FLASH、REALPLAYER 5.0 等，恕不详备。重新设计的地址列表加入大量整理有序的热门站点其丰富犹胜于网景的 BOOKMARK。圣诞节的网上购物热潮让早先开展在线购物的商家乐不可支则至少说明了一点，我们一直认为时机尚早不易接受的网络购物已成为继电视直销、传销之后又一新的成功的营销方式，这样关于安全和保密的要求就等闲漠视不得，于是 SSL 2.0、3.0(SECURE SOCKET LOYER）和 TLS 1.0 的加入就是 Opera 3.1 的又一抹亮色，此外类此微软这些比较自以为是的站台不免费送你点小甜点(COOKIES)就不让你正常浏览、下载，你除了照单全收可取的态度就是当它不存在，反正会受到损害的风险不会超过飞机失事，Opera 3.1 支持它，而你当然可以关掉这项性能。

Opera 很容易遭麻雀虽小、五脏不全之讥，诚然，

Opera 并不是完美和成熟的产品，由于它追求程序小且执行快，所以不得不牺牲部份功能来达成这个目的，亦即 Opera 的缺点正是因其优点而衍生的。Opera 所附的 E-Mail 和 News 功能实在过于阳春了，似乎没什么作用。例如 E-Mail 只能寄出，而不能接收，而 News 也只能在线阅读，意义也不大，网友几乎没有使用的动机，倒不如将它们拿掉，让程序更精简还好些。不过，如果你欣赏 Opera 的优点的话，那对它的缺点还是视而不见吧。总之，真的有如 Opera 网站那些老外所言，Opera 3.1 确已成为我的缺省 Browser，你呢？♬

Opera 3.1 收录于《大众软件 CD》总第十期\NET\OPERA\下。

也许你是一名摄影门外汉，那你想不想尝试一下呢？也许你是一名摄影爱好者，难道你不想得到名师的指点吗？也许你是一名专业摄影师，那你想不想系统地了解一下摄影的原理及摄影艺术的发展呢？这次为大家介绍的是一张国内自行开发的多媒体光盘——《摄影记者》，其内容涉及有关摄影的方方面面，完全值得一看。

启动光盘后，你会发现身处在一间宽敞的房间内，这就是你，一个摄影记者的工作室。按下鼠标左键，然后向左或向右拖动鼠标，您就可以环视这间工作室了。来，跟我一起看看有什么好东西。

点击墙上那幅漂亮的壁画，进入到“名片欣赏”（这里的“片”是照片而不是影片）。在这里集中了世界上许多著名摄影师的近百幅经典“名片”。每张名片后面都有对摄影师本人及该照片精彩、生动的介绍。这些名片被分成了“历史名片”、“新闻记实片”、“人物肖像”及“特技摄影”等五个部分，分别按动摄影机上的“1”、“2”、“3”、“4”、“5”按钮可以加以选择。每一部分还有多张照片，可以自动播放。按动摄影机上的“播放”键，可以选择背景声音的有无。如果你需要欣赏照片的细节，可以点中照片，照片就可以放大。

点击地上的三角架，进入到“相机历史”。在这一部分里，介绍了相机从17世纪的“绘图工具”发展到现在的艰辛历史，其中的文字与图片内容详实且极具珍藏价值。

那个大柜子里装的是什么宝贝呢？原来是世界上最著名的相机厂商生产的精品，包括有PENTAX，CONTAX，Canon，LEICA，OLYMPUS，MINOLTA，Nikon，Rollei，HASSELBLAD，Mamiya十款极品相机，在这里你可以比较清楚地了解它们，真是过瘾。

柜子旁边是“摄影教材”，在这一部分，将向你讲述关于摄影理论及摄影技巧方面的有关知识，按动界面上书的左、右下角，可以分别向前、向后翻页。注意书的每一页都讲述一个摄影技术专题，而书页的右下方有一个不停闪动的相机，用鼠标点中这架相机，就可以进入到有关这一页内容的实际操作部分。

真正可以显显身手的时刻到了，点击桌子上的那台笔记本电脑，开始你的“摄影实践”吧。你可以选择“幼儿园寻趣——光圈与快门速度的配合”，“北京之夜——夜景拍摄技巧”，“明星寻访——人物特写技巧”，“夏日荷塘——构图的乐趣”，“赛车场上——运动拍摄”，“抓住时间——抓拍”六个摄影主题，每拍完一次照片，你的“主编”就会钻出来装模作样地评论一番，十分有趣。

最后，祝你玩的愉快，一圆童年时的摄影梦！♫

高达的世界

北京 李朋

高达这个名字对你是否很熟悉呢？它代表了BANDAI的一系列以高达为中心的动画片，并以此构成了一个完整的虚拟世界。高达系列一反单纯战斗的剧情，代之以写实战争，探讨在严苛的战争中少年与少女的成长、人类的希望。由于剧情结构复杂而严密、制作精美，高达系列受到动画迷热烈的支持，形象和故事不断被移植到小说、漫画、模型和FC、SFC、SS、PS和PC的游戏中。许多的漫画家和小说家都是以参加高达系列的创作而成名的，因而造就了不少高达的故事，这些作品被统称为《高达·英雄故事》(Gundam · Saga)。可惜，高达的故事十分复杂，而这方面的介绍资料又少。

《高达的世界》(Gundam the World)这张光盘包括《机动战士高达》(Mobile Suit Gundam)、《机动战士高达Z》(Mobile Suit Z Gundam)、《机动战士高达ZZ》(Mobile Suit Gundam ZZ)、《机动战士高达——亚夏的逆袭》(Mobile Suit Gundam——Char' s Counter Attach)、《机动战士高达0080——口袋里的战争》(Gundam 0080——War in Pocket)、《机动战士高达F91》(Gundam Formula 91)、《机动战士高达0083——星尘的回忆》(Gundam 0083—— Star Dust Memory)这七部关于高达的动画片的介绍、设定集、原作画集等许多内容，正是了解高达故事的好工具。不过可惜的是光盘使用的全部是日文，而且高达的动画和相关资料原不只这些。

一进入光盘，出现的是一个类似电脑的操作界面。上方的仪表用于控制声音解说和显示名称。中间的是资料显示画面。下面是上下翻页、背景音乐等功能的控制键。左边是内容选择，包括人物介绍、武器介绍、原画、历史设定、名词解释、影片数据六项。其中人物介绍和武器介绍以黑白线条图的方式来表示，包括了在各部影片中出场的人物的身高设定、特写等各款高达的外貌。原画是在排片前制作的彩色设定。由于高达系列是由许多人一起制作的，所以这里包括了安彦良和、美树本晴彦、大河原邦男、北爪宏幸、川元利浩、高田裕三等数十位画家的作品。历史设定是虚拟的高达世界使用的宇宙历U.C.0001年到U.C.0123年3月31日的历史事件表，高达系列的作品基本是依照这个事件表来制作的。名词解释对历史事件表中出现的特殊词汇进行注释。影片数据则是七部影片的各话名称、上市日期和制作人员名单。在画面的右边有一排按键用来在七部作品之间切换。整个界面设计的灵活易用。

机动战士高达

机动战士ガンダム

TV版从1979年4月7日到1980年1月26日共播出了43集，总监督为富野喜幸，这是开创日本机器人卡通史的巨作。后来又以TV版为基础制作了三部剧场版《机动战士高达——砂之十字架》(1981年3月14日上映，片长2小时19分，包括TV版的1至14集)、《机动战士高达——哀·战士》(1981年7月11日上映，片长2小时13分，包括TV版的16至31集)和《机动战士高达——宇宙重逢》(1982年3月13日上映，片长2小时20分)。

影片为U.C.0078年10月至80年1月1日“一年战争”中吉翁公国和联邦政府的泛用人形兵器モビルスー

ツ(Mobile Suits,MS)之间的战争。主角为阿姆罗和夏亚。

机动战士高达0080——口袋里的战争

机动战士ガンダム0080——ポケットの中の战争

OVA版从1989年3月25日到1989年8月25日共播出了6集,总监督为高山文彦。

影片为U.C.79年12月21日至80年1月1日"一年战争"末期一个地区性的小战役的外传。

机动战士高达0083——星尘的回忆

机动战士ガンダム0083——スターダスト・メモリー

OVA版的从1991年5月23日到1992年9月24日共播出了13集,总监督为今西隆志、加濑充子。后来又制作了剧场版《机动战士高达0083——吉翁的残光》。

影片描写U.C.83年"星尘作战"(Star Dust Memory)时期吉翁残党暴动的故事。

机动战士高达Z

机动战士Zガンダム

TV版从1985年4月7日到1986年2月26日共播出了50集,总监督为富野由悠季(原名富野喜幸)。

影片描写U.C.87年3月12日至12月7日"格利普斯战争"时期的故事,主战MS机型为MSZ-006 Z Gundam。

机动战士高达ZZ

机动战士ガンダムZZ

TV版从1986年3月1日到1987年1月31日共播出了47集,总监督为富野由悠季。

影片描写U.C.88年6月6日至89年1月17日"阿克西斯战争"时期的故事,主战MS机型为MSZ-010 ZZ Gundam。

机动战士高达——亚夏的逆袭

机动战士ガンダム——逆袭のシヤア

剧场版1988年3月12日播出,总监督为富野由悠季。

影片描写U.C.93年2月27日至3月12日"新吉翁抗争"时期"红慧星"夏亚·阿兹那布尔动乱的故事,主战MS机型为Rx-93 Nu Gundam。主角为一代主角于十年后再度相会大战,因彼此观点不同而产生对立。在此剧集中,无法说谁对谁错,只不过因时间与观念的误差而致悲剧的发生而已。

机动战士高达F91

机动战士ガンダムF91

剧场版1991年3月16日播出,总监督为富野由悠季。

影片描写U.C.123年3月16日至3月30日"克洛斯邦·班卡多动乱"(Crossbone Vanguard)时期的故事。

其实关于高达的作品还有很多,例如アウターガンダム、ガンダムセンチネル、ダブルフェイク、机动战士ガンダム——闪光のハサウェイ、机动战士高达F90(机动战士ガンダムF90)、机动战士クロスボーンガンダム、机动战士高达V(机动战士Vガンダム)、ガイアギア、机动武斗传(机动战士Gガンダム)、新机动战士高达——无尽的华尔兹(Wing Gundam)、机动战士高达——第08MS小队、机动新世纪(Gundam X)、机动战士高达——BELDCHICAR CHILDREN、机动战士高达——HASSERWAY'S COUNTERATTACK等作品,不过《高达的世界》并没有收入。♬

ARJ 软件出错信息 86 条

辽宁　王云和

ARJ(2.50 for DOS) 是电脑爱好者使用率比较高的压缩软件之一。为了更好地使用它，该软件作者在信息文件 ERRORS. DOC 中提供了 86 条出错信息及简单的处理方法，此出错信息经笔者整理编译，现奉献给大家，仅供使用者参考。

1. <filename> does not exist

文件名在磁盘上没有发现。

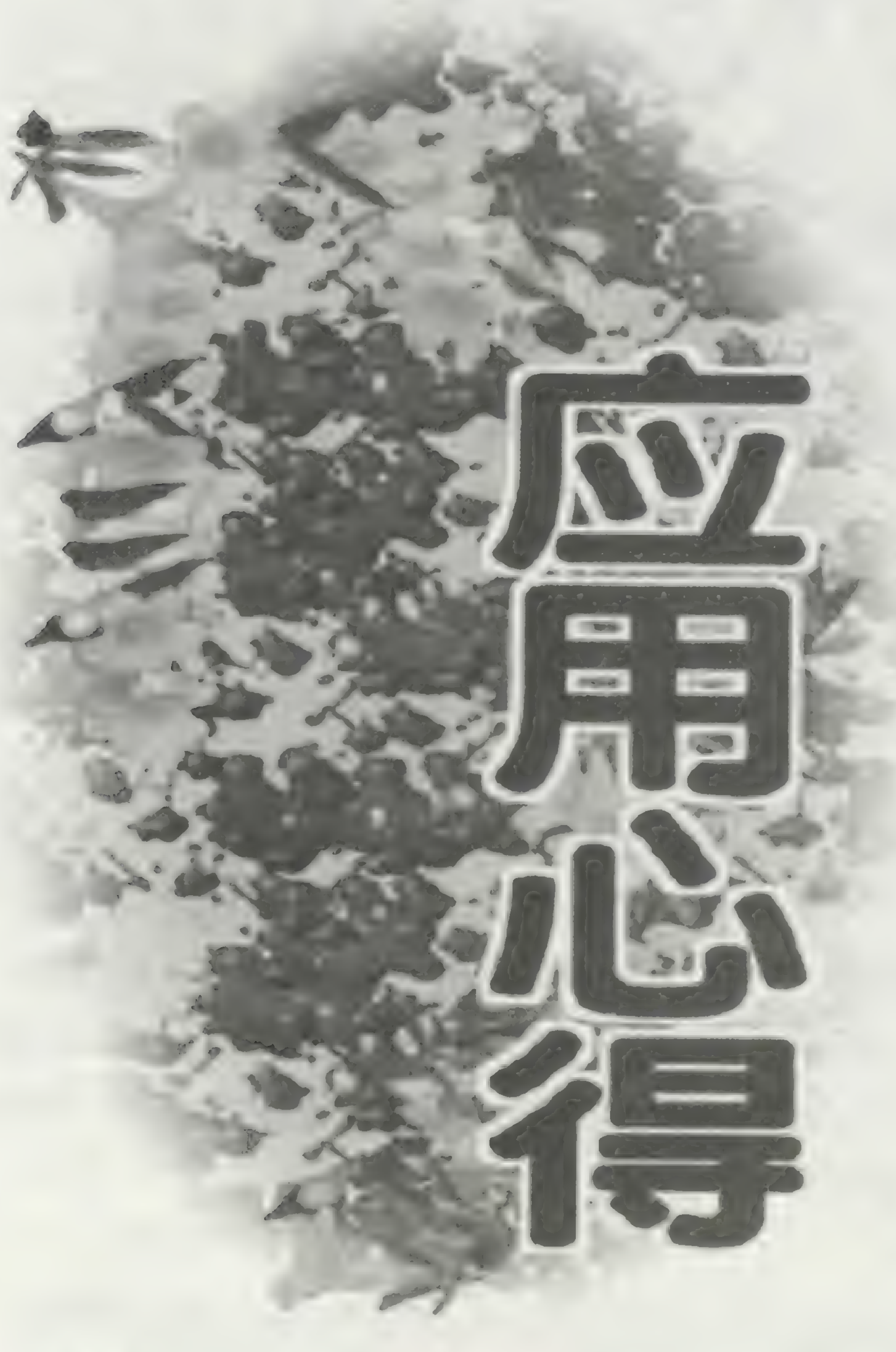
解释：这种错误多出现在展开多卷档案时，若 ARJ 展开的文件是多卷的，而又不是从文件开始的磁盘释放或者不存在，ARJ 将报告这个错误。这个错误也会出现在释放更新存在的文件时。

2. <filename> exists

文件已经存在磁盘上。

3. <filename> is not an ARJ archive

这个文件不是 ARJ 档案且文件头不合法，或者这是个损坏的文件。



4. <filename> is not the same date/time

这个文件不是同一个日期/时间。

解释：这个信息多出现在多卷释放文件时，用户在中断操作用“Quit”回答询问后，发现磁盘上的文件与档案中的文件的日期/时间不匹配，则提示此信息。

5. <filename> is same or newer

这个文件的日期或时间标记与档案的相比是相同或更新的。

6. Archive name argument missing

使用的 ARJ 命令行中没有指定 ARJ 的档案文件名。

7. Arg table overflow

在 ARJ 命令行中所使用的变元表项超过 64 个（溢出）。

8. Bad command syntax

错误的 ARJ 命令语法。

9. Bad file data

这个 ARJ 档案文件格式是损坏的，或者这个文件数据不合法，所以不能被恢复。

10. Bad file data or bad password

错误的文件数据或错误的口令。

解释：这个 ARJ 档案文件数据已损坏或错误使用了口令选项“-g”，请检查口令设定情况。

11. Bad header

ARJ 档案文件头被损坏，使档案文件描述信息记录被损坏。

12. Bad or missing SECURITY key

错误的或无效的关键字。请检查使用的关键字是否丢失。

13. Break signaled

用户用 Ctrl + C 或 Ctrl + Break 请求中断出现的信息。

14. Can't copy temp <filename> to archive <filename>

因没有足够的磁盘空间，ARJ 无法将临时的档案文件拷贝到目标驱动器上。因 ARJ 不能存放临时档案文件，所以必须手工拷贝到有足够的磁盘空间的目标盘上。

15. Can't delete <filename>

ARJ 不能删除这个文件，好象这个文件正在使用或该文件已设置为只读属性。

16. Can't find <filename>

你指定的文件并不存在。

17. Can't find restart file: <filename>

这个文件并不存在，所以找不到你指定重新开始的文件。

18. Can't find restart information

ARJ 找不到你指定重新开始文件中索引文件的有关信息。

此原因也许是索引文件损坏，或者该索引文件是由 ARJ 软件的 2.39 以下版本建立的。

19. Can't get volume label

ARJ 读不到指定驱动器的卷标。

20. Can't handle ARJ – SECURITY version <number>

该 ARJ 不能处理 ARJ 的安全版本的操作方式。

21. Can't make directory <directoryname>

ARJ 不能创建指定的目录，因这个目录(名)已经存在。

22. Can't open <filename>

ARJ 不能打开这个文件，这个文件可能是只读属性或它已被其它任务调用。

23. Can't order a multiple volume archive

ARJ 不能重新排序一个多卷的档案文件。

24. Can't read file or unexpected end of file

不能读文件或异常地到了文件尾部(异常结束)。

25. Can't rename <filename> to <filename>

ARJ 不能更改这个文件名，因这个目标文件名早已存在。

26. Can't reset <filename>

ARJ 不能重置该文件为档案位属性。

27. Can't seek to position <number> in file

ARJ 无法在文件中找到定位的地方，或超过了文件的指定值。

28. Can't update an ARJ – SECURED archive!

不能更新一个 ARJ 安全版本的文档。

29. Can't use –jt1 or –jt2 with –e or –e1

ARJ 不允许同时使用 –jt1 或 –jt2 和 –e 或 –e1 选项。

30. Can't use –v with –je1

ARJ 不允许 –v 与 –je1 选项同时使用，否则出错。

31. Can't write file. Disk full?

不能写这个文件，可能磁盘已满。

32. Can not convert an archive to a dual name archive

不能转换档案到一个双重的档案名，或者已经存在的档案不能被变更。

33. Chapter error

ARJ 题目出错。这是 ARJ 内部题目处理和偶然发生的错误，这标明 ARJ 软件的程序逻辑有问题。

34. CRC error

校验出错。可能是 ARJ 档案中文件损坏或是非法数据等，如果是这个错误，ARJ 无法将该文档恢复为正常文件格式。

35. Critical device error

严重的设备性错误。因 DOS 发生了严重的错误，致使 ARJ 自陷并返回该出错信息。

36. Delete argument missing

删除参数无效。或用 ARJ 的删除命令删除文件时，没有指明该文件名，即在命令行中不能用“*.*”来删除文件。

37. Exceeded chapter limit of <number>

超过题目限制数。因 ARJ 每个档案仅支持最多 250 个事件。

38. Exceeded maximum path size of <number> at <filename>

指定的文件名超过了最大路径尺寸数。

39. Exceeded name limit of <number> at <filename>

指定的文件名超过了文件名限制数。

40. File is password encrypted

文件是用口令加密的。因该文件是加密的，而在 ARJ 命令行中又没指定“–g”选项确认口令，所以 ARJ 将跳过该文件。

41. Found <number> error(s)

ARJ 遇到几个非致命性错误。

42. Garbled files are not allowed for SFXJR

这个加密的文件不允许创建小模式自取档案，因为它不支持释放时有口令的文件。

43. Header CRC error

文件头冗余校验出错。意为该档案的文件描述头记录是损坏的，现已不能修复，建议用“–jr”选项允许恢复损坏文件之后的部分文件。

44. Invalid command: <command>

指定的命令不是一个有效的 ARJ 命令

45. Invalid comment header

无效的注释标题(这个错误也许从不发生)。

46. Invalid date string: <date>

这个日期字符串格式是无效的。正确的日期格式应该是 YYMMDDHHMMSS，其中（依次）YY 为表示年份的两位数、MM 表示月份、DD 表示日期、HH 表示为小时、MM 表示分钟、SS 表示秒数。

47. Invalid multiple volume file sequence

无效的多卷文件序号。ARJ 在多卷操作时检测到该档案的序号有错（可能用户插错了盘片），则显示此信

息。这个错误也许从不出现。

48.Invalid parameter string: <parameter>

无效的参数字符串,即使用的参数串句法不正确。

49.Invalid switch: <option>

无效的开关,即使用的开关选项不是 ARJ 有效的选项。

50.Invalid use of self - extraction switch

自展开开关使用无效。请参阅有关"-je"或"-je1"开关的自展开命令。

51.Invalid volume size

指定的卷大小是无效的。在指定卷容量时,只有 360/720/1200 和 1440 是正常的卷容量值,其它也可指定为 300000、2800K 和 500K 等千字节数,如果指定的容量值太小,则显示此出错信息。

52.Missing filename argument for <command>

命令行缺少指定的文件名参数

53.Multiple volume update requires -v

对多卷进行更新操作时必须使用 -v 参数。

54.Multiple volume updates are NOT supported

ARJ 不支持对多个卷进行更新操作。如果你用"-vu"选项突破这个限制的话,恐怕你必须冒一些风险(也许造成文件面目皆非)。

55. Must specify only non - wildnames for order command

在使用 ARJ 的排序命令时,指定的文件名不支持通配符。

56.Not a chapter archive

非正式文档。

57.NOT found

指定的文件名在档案盘上没有发现。

58.NOT matched

当 ARJ 发现在档案中的目录文件名与在磁盘上的目录文件名不匹配时,则显示此信息。

59.No available memory to store <filename>

没有足够的内存保存该文件。这种情况多数是在命令行中指定了过多的文件名,建议你使用列表文件在一个命令行中处理多个文件。或者使用新的"-hm"选项也能避免内存不够问题。

60.No filename in comment

在注释中没有文件名。

61.Nothing to do

没做任何事。这说明你用 ARJ 命令时没指定任何操作。此信息一般出现在处理多卷操作时。

62.No strings were entered

未输入字符串。在用 ARJ 的"W"命令时至少指定一个要查找的字符串,否则出错。

63.Not a valid method for SFX

对于自展开文档来说不是一个正确有效的方法,如使用了"-m4"选项等压缩方式。

64. Not enough disk space for extraction. Overflow by over <number> bytes.

在做文档释放操作时磁盘空间不够用,超过某数 <number>字节而溢出,因而释放中止。

65.Not enough disk space

没有足够的磁盘空间。

66.Not enough free disk space

没有足够的自由磁盘空间!

67.Order command file count mismatch

在命令文件排序时计数出错(这个错误应该不会发生)。

68.Out of memory

内存溢出。因内存不够使 ARJ 无法正常操作。

69.Out of near memory

内存几乎溢出。出现这种情况可能是分配给系统太多或太大的环境变量,请使用命令解释器来解决该问题,如"COMMAND /E:200 /CARJ <command> ..."等。注意:在使用命令 COMMAND 时必须根据不同操作系统的命令格式(用 COMMAND /?查阅)要求,进行各项参数的设定,否则也会出错。

70.Password option missing

口令选项丢失。在压缩时你使用了"-g"选项设定了口令,在释放时你必须用"-g"选项确定口令。

71.Passwords did not match

口令不匹配。原口令(压缩时)与输入(释放时)的口令不一致。

72.Read/Write error <message> on drive <letter>

在某驱动器上出现读/写错误信息<message>。

73.Requires WIN95 DOS support or a -hf option

此操作需要 WIN 95 下的 DOS 支持或使用 -hf 选项。

解释:这个文档是在 WIN 95 下创建的,将不能正常释放,因缺少文件的使用环境(DOS 7,WIN 95 MS-DOS 模式),除非建立时使用了 -hf 或 -hf1 选项。因 -hf1 和 -hf2 选项能展开 WIN 95 下的 ARJ 文档。

74.Set label error

卷标设置错。

解释:ARJ 不能再设置文档已保存的卷标,因档案已保存的卷标已不是标准的 DOS 卷标。

75.Signal failed

信号失败。这个错误应该不会发生,请向软件作者报告此问题。

76.Skipping a possible ARJ - SECURED archive

ARJ 安全档案外壳可能被忽略。

解释:当使用 - he1 选项访问 ARJ 的档案时,而此档案已在 ARJ 的安全档案之上,所以不能指出该档案的有效性和完整性。

77.Text mode (- t1) files are not allowed for SFXJR

因小模式自展开文档不允许是文本方式(-t1)文件,所以不要用 - je1 选项处理该压缩方式的文档。

78. The ARJ - SECURITY envelope on this archive has been violated

这个档案的 ARJ 安全外壳已遭到破坏。

79.This archive HAS a valid ARJ - SECURITY envelope

该档案已经是一个正确有效的 ARJ 安全外壳。

80.Unknown file type: <number>

不明确的文件类型。

解释:ARJ 在档案中发现了不明确的文件类型,这可能是使用了不同的 ARJ 版本所致,你必须使用最新版本的 ARJ 程序来处理该档案。

81.Unknown method: <number>

不明确的(压缩)方法。

解释:ARJ 在档案中遇到了不明确的压缩方法,你必须使用最新版本的 ARJ 程序来处理该档案。

82.Unknown version: <number>

不明确的版本号。

解释:ARJ 在档案中遇到了不明确的版本号,你必须使用最新版本的 ARJ 程序来处理该档案。

83.Volume labels are not allowed for SFX

这个 ARJ 自展开文档及 ARJSFXJR、ARJSFX 等,不支持卷标签的释放。

84. Warning! Only <number> bytes of free disk space. Continue?

警告!该盘仅有某字节自由磁盘空间,继续吗?

85.Wrong encryption version: <number>

错误的加密版本号。

解释:ARJ 对程序的加密主要取决于 ARJ 文件头,对单个档案使用混合加密程序是错误的,必须使用正确的加密方法,一般老版本是“0”,而新版本是“1”。

86. Warning! Not a standard ARJ garble module: <filename>

警告!非标准 ARJ 变元表模式。

解释:指定的文件名是非标准的加密模式或标准的 ARJ 加密模式是损坏的。♫

Windows 95 修改秘诀(续)

广东 蔡旋

你看过上次的修改秘诀吗?这次同样是靠 Windows 95 目录下的小工具 REGEDIT.EXE 来完成我们这次的修改工作,还记得怎样运行它吗?是在“开始”菜单下选择“运行”,然后输入 regedit。准备好了没?Ready,GO!

一、自动执行的 Windows 程序

和 DOS 一样,启动 Windows 时也会自动运行一些程序,例如 Power Toy 的 QuickRes、XMouse、反病毒软件的监视程序和 ZipMagic,当你打算长时间不需要它们,而又不想反安装的话,可以在启动 Windows 时按下 Shift 键,但对一些程序来说是无效的?下面就全面为各位讲解解除方法,这个方法还可用于反安装有冲突的驱动程序。

最简单的方法,用鼠标右键单击“开始”菜单,选择打开“Program”夹,把里面名叫“启动”的文件打开来,仔细找找有没有你的程序在内,有的话只要把它拉到回收站即可,这个方法对付普通软件有效。

为 Windows 3.1 设计的程序是采用修改 WIN.INI 文件的方法,如果你用的软件是旧版本的话,就得用记事本打开 Windows 目录下的 WIN.INI 文件,看看屏幕上有没有“LOAD =”这行,如果 LOAD 后面就是你要找的程序则删掉它,要是没有也不必要按翻页键找下去,因为 LOAD 不能放在后面的。

某些驱动程序是放在 Windows 目录下的 SYSTEM.INI 文件中,这也是 Windows 3.1 的旧方法,和上面一样,只要用记事本打开 SYSTEM.INI,再用查找功能在整个文件中找你的程序并删掉即可。

如果上面几步还达不到你的目的,只有用最后一招了,为 Windows 95 设计的自动执行程序通常放在注册表里,运行 REGEDIT,象对待目录一层层打开下面这行键名:HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run。然后在右边就能找到你的程序了(你必须先知道程序的文件名),对着它按下鼠标右键,选择“删除”,想恢复的话记着先用纸笔抄下来。

二、黑暗来临

没有什么比这个再可怕了：整个桌面空空如也，“开始”菜单下面没有“关闭系统”和“运行”。想不想让你的朋友也大吃一惊呢？可是很简单的哟！修改之前，最好先想好没有以上功能时你会怎么恢复它们，还是有办法的。

(一)空白桌面

来吧 REGEDIT，请大家翻开到：HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer,NoDesktop。注意 NoDesktop 前面的逗号，我们先约定，这里给出的键名是以句号结束的，如果中间有逗号，则逗号前是 REGEDIT 的左边，也就是“目录区”，逗号后边是在 REGEDIT 右边的变量，也就是“文件区”，不信，大家看看上面的“自动执行 Windows 程序”，就没有逗号。

再来个约定，如果我这里所说的变量没有在你的电脑出现，就得由你自动去建立它，方法是在空白的地方按下鼠标右键，选择新建，具体是新建什么看情况再说，因为本文及上次的文章是以英文版 Windows 95 为标准，与中文版 Windows 95 有点出人，一些键值或变量默认情况下并未出现在中文版 Windows 95 上。

回看刚才那行键名，修改 NoDesktop 为 1 表示生效，即没有桌面，0 则相反，中文版的 Windows 95 没有 NoDesktop 这个变量，所以得自已建，选择新建里的 DWORD，然后输入 NoDesktop，就照上面所说的双击它并修改值，修改方法就是对着 NoDesktop 双击，待弹出修改窗口后用 Del 键删原来的值，再打人新值。

(二)不能“运行”啦

“开始”菜单不是有个“运行”吗，我就是用它来运行 REGEDIT 的，当然做成捷径则更好，想看看没有“运行”的样子吗？

打开 HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer,NoRun。修改 NoRun 为 1 表示没有“运行”，0 则相反，NoRun 是个 DWORD 变量。

(三)电脑停不了

“黑暗来临”这部分是给大家开玩笑了，但不要玩得太过火哦，将“开始”菜单下的“关闭系统”禁止了，可就只能靠两次 Ctrl + Alt + Del 或机箱上的 Reset 键了。

打开 HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer,NoClose。修改 NoClose 为 1 表示生效，0 则相反，NoClose 是个 DWORD 变量。

三、做个健忘的电脑

Windows 95 比 Windows 3.1 有个体贴的设计，能一一记住用户的输入，下次使用时只要从原有的选择就行，好方便吧。但问题又来了，记得多了，你能在它们中间找出你想要的吗？我们也需要整洁的 Windows 95。

(一)我的文档(Recent Documents)

不说你也不知道，这个不用进人 REGEDIT，只要将 Windows 目录下的 recent 子目录清空就可以，为了日后使用方便，可以把它做成一个批命令，内容如下：echo y | del \windows\recent*.*。

(二)查找文件

打开 HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Doc Find Spec MRU。将右边除了(Default)外所有项目都删了，中文版 Windows 95 的(Default)叫做“(默认)”。

(三)“运行”下啥也没有

打开 HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RunMRU。将右边除了(Default)外所有项目都删了，想偷懒的话直接将左边的 RunMRU 删了也成。

(四)安装盘的路径

你的驱动程序如果不多的话，这里就可以免了。

打开 HKEY-CURRENT-USER\InstallLocationsMRU。将右边的除(Default)外所有项目都删了。

四、新鲜的菜单

用过 WinHacker 的用户，就能体会到新菜单的好处。新安装时，资源管理器是不会显示工具列的，这时就得靠鼠标右键来完成文件管理的功能，为你的鼠标右键再多几个功能吧，要是你没有 WinHacker 软件也不用再羡慕他们，因为你也可做出多数功能。

新菜单是靠文件关联来实现的，就是在原来的目录和文件关联上多做几个“目录”。

(一)增加个 MS-DOS 方式(MS-DOS PROGRAM)

在你用鼠标右键单击目录，就可见到进入 MS-DOS 的菜单，所以这次修改是对目录关联操作。打开 HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE\Classes\Directory\shell。用鼠标右键单击 shell，选择新建(NEW)主键(KEY)，并输入名字：MS-DOS Prompt，然后双击右边的(Default)，修改它为：MS-DOS Prompt，再用鼠标右键单

击左边的 MS－DOS Prompt，选择新建主键，输入名字：command，然后修改 command 右边的（Default）为：c：\windows\dosprmpt.pif 或者 command.com。有点辛苦吧，多做几次就熟了。

（二）增加个记事薄（Notepad）

这可是能随时用记事薄编辑你的文件哟！

打开 HKEY-LOCAL-MACHINE\ SOFTWARE\ Classes\ *，用鼠标右键单击* 号，选择新建主键，输入名字：shell，再用鼠标右键单击刚做好的 shell，再建一个叫做 notepad 的主键，并将 notepad 右边的（默认）改为：& Notpad，这里的 & 号作用是，将 N 作为键盘快捷按键，你也可以将 & 放在后面，总之它是将后面的字符作为按键，上面所讲的 MS－DOS 方式也可以这么做。

在 HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE\Classes\ * \ shell\ Notepad 下边增加个叫 command 的主键，修改 command 右边的默认值（Default）为 notepad.exe %1。

（三）你自已的菜单

根据上面的两个例子，你自已就能为自已的软件设计出菜单，仔细看一下 Windows 本身的关联，例如文件扩展名为 inf 的为什么会有个 Install 菜单呢？善于利用 HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE\Classes 吧！

五、这是谁的电脑

作为发烧友的 Windows 95，“我的电脑”、“回收站”、“收件箱”不能太古板，应该有个人的特点嘛，“我的电脑”不如直接叫做“XX 的电脑”，而图标则最好自已动手设计个人独特的标志来换掉原来的电脑图标，不过，你可能发现这些都只能说说而已，一般情况下你改不动它们的，除非……

（一）我的电脑

1.改名字

除非是用 REGEDIT，我想你也猜得到吧，打开 HKEY-CLASSES-ROOT\ CLSID\ {20D04FE0－3AEA－1069－A2D8－08002B30309D}，（Default）。修改右边的（默认）为你想要的名字。

2.换图标

打开 HKEY-CLASSES-ROOT\ CLSID\ {20D04FE0－3AEA－1069－A2D8－08002B30309D}\ DefaultIcon，（Default）。将右边的（默认）改成你的图标文件名。

（二）回收站

1.改名字

打开 HKEY-CLASSES-ROOT\ CLSID\ {645FF040－5081－101B－9F08－00AA002F954E}，（Default）。修改（默认）为你喜欢的名字。

2.换图标

打开 HKEY-CLASSES-ROOT\ CLSID\ {645FF040－5081－101B－9F08－00AA002F954E}\ DefaultIcon，（Default）。将（默认）修改为你喜欢的图标文件的名字。

（三）桌面有什么

不慎将我的电脑、回收站、收件箱从你的桌面上删除后，想找回的话可真是伤脑筋。请打开 HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\Desktop\NameSpace。你要恢复哪个就将它们的 ID 号作为主键名新建在 NameSpace 下面，ID 号就是上面用花括号括起来的东西。

六、你我的捷径

（一）没有箭头的捷径图标

上次已经告诉大家如何把捷径的图标更换，这次则是讲如何禁止每个捷径都加图标，不管你是用自已的捷径图标，还是原来的小箭头，禁止后就不会把附加在原图标上的捷径图标显示出来。

打开 HKEY-CLASSES-ROOT\ lnkfile，IsShortcut。将右边的 IsShortcut 变量删掉即禁止住了，想恢复时就自已在右边空白地方按鼠标右键，新建一个串值变量，名字当然叫做 IsShortcut。

要做得完美一些，还需要将 HKEY-CLASSES-ROOT\ piffile 右边的 IsShortcut 删掉才成。

（二）创建没有“快捷方式”（”Shortcut to”）字样的捷径

每当用鼠标右键的“创建快捷方式”新做的捷径开头都有“Shortcut to”，不需要的话，打开 HKEY-USERS\Default\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer，Link。将 Link 改为 00 00 00 00 就禁止住了，想恢复的话只须将 Link 删掉，不用担心，Windows 下次就会重新起一个正常的 Link。

七、自动刷新

有些时侯，你新做的目录或删除某些东西时，Windows 不会自动帮助你刷新系统，所以每每还需自已动手按 F5 来更新，下面的办法能助你脱离“苦海”。

老方法，打开 HKEY-LOCAL-MACHINE\ System\ CurrentControlSet\Control\Update，UpdateMode。将 UpdateMode 由原来的 01 改为 00 就可以了。♬

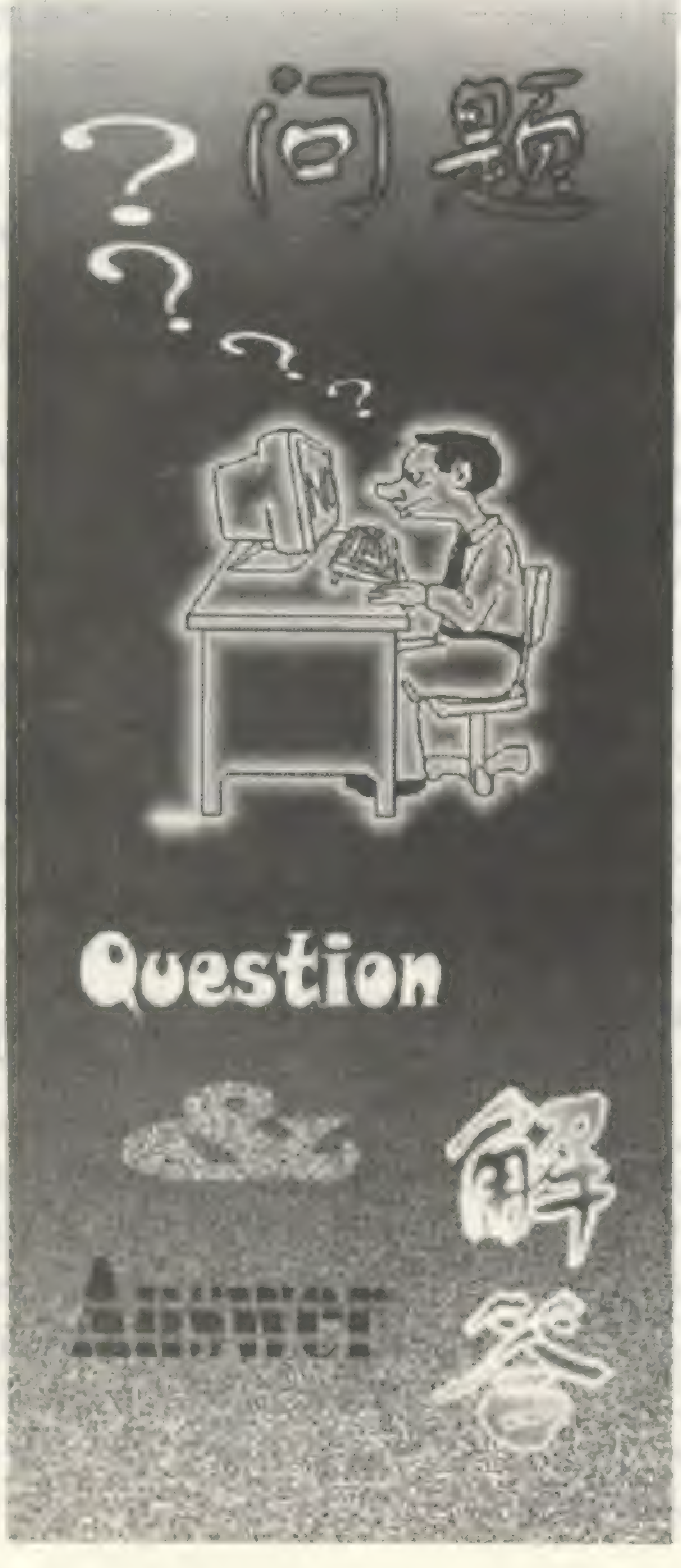
应用

广西衣音平问：

当退出 Windows 95 进入 DOS 方式(我的 DOS 7.0 被删除)，光驱找不到，在 AUTOEXEC.BAT 中的"WINDOWS\COMMAND\ MSCDEX. EXE /D：IDECD000 不可使用。提示为：IDECD000 没找到，没有 CD－ROM 被设定。如何解决？

北京李朋答：

Windows 95 使用的是三十二位管理方式，不需要在 CONFIG.SYS 中加入光驱驱动程序，也不需要在 AUTOEXEC.BAT 中加入 MSCDEX 就能使用光驱，所以 Windows 95 将光驱驱动程序从 CONFIG.SYS 中删除了。如果您退到 DOS 模式，只加载 MSCDEX 而缺少 CONFIG.SYS 中的光驱驱动程序，当然会出错误。您可以在 CONFIG.SYS 中加入光驱驱动程序，解决这个问题，不过这样做可能会强迫 Windows 95 使用十六位模式，降低系统性能。



花都陈振明问：

以前我曾安装诺顿 5.0 版，但 Windows 95 内的文件却被改得乱七八糟。我的同学也曾使用诺顿 8.0 中的 SPEEDISK 整理硬盘，Windows 95 亦被改得面目全非。可我的另一个同学使用诺顿，Windows 95 却好好的。这是为什么呢？诺顿的 for Windows 95 版会发生上述问题吗？

北京迦楼罗答：

旧版本的诺顿不支持 Windows 95 的长文件名，千万不要在 Windows 95 中使用，更不能用它的 SPEEDISK 整理硬盘。英文版的诺顿 for Windows 95 只支持西文 Windows 95，不支持中文 Windows 95 的中文文件名，中文版又只有繁体中文的。所以，最好不要在 Windows 95 中使用各种版本的诺顿。

三水黄伟斌问：

我只装了 Windows 95，在"STARTING Windows 95…"后按 F8，发现欠第七项。我从某书中看到增添此项的方法——在 IO.DOS、MSDOS.DOS 尚存的条件下，于 DOS 的进程中使用"ATTRIB －R －H －S MSDOS.SYS"，再用 EDIT 打开 MSDOS. SYS，于［OPTIONS］栏下增添 BOOTMULTI＝1，重启 PC。但当我键入"ATTRIB －R －H －S MSDOS.SYS"后按回车，屏幕竟出现"BAD COMMAND……"的字句。我应怎样才能设置该项呢？原装机是不能配游戏杆的吗？我的主机后只有 25 针和 9 针的插口，而现在的游戏杆都是 15 针的，难道要换声卡吗？

北京李朋答：

ATTRIB 是 DOS 的一个外部命令，一般放在 C:\ DOS 下，如果您的路径中包括它，就可以在其它目录下使用它，如果没有打通路径，应在 ATTRIB 前加 C:\DOS 的路径。游戏杆可以接在 AT 卡的游戏口或声卡的游戏口上。不过现在使用 PCI 总线的电脑一般不使用 AT 卡而将接口做在主板上。所以新型的电脑多数没有了游戏接口，必需要用声卡来外接游戏杆。

广东赵翔问：

在《神奇传说Ⅱ——时空道标》中，当使用 GB 内码时，游戏设置选项上的文字正常，但对白为乱码；当使用 BIG5 内码时，对白正常，但设置选项却为乱码，怎样才可两全其美？本人为 RICHWIN 4.2 多内码中文平台。在使用 BIG5 内码时，如果对白有两行以上时，对白便会重叠，阅读十分困难，问怎样才可以使对白分行显示？

北京李永振答：

嘻嘻！这个问题还是在应用部分来答合适。繁体中文或日文的游戏或工具，它们如果只是使用标准的字库，可以使用南极星等多内码系统正常显示。不过由于字体等问题，有时会出现字体重叠或黑白反显等问题，这时可以换用另一种多内码系统。例如

《神奇传说Ⅱ——时空道标》的 BIG5 版可以使用中文之星 2.5 进行显示，不会出现重叠的问题。不过，有些软件使用的是 Windows 95 的内核字库，即这个软件虽然不是简体中文的，但在简体中文的 Windows 95 中就可以显示简体中文、在繁体中文的 Windows 95 中就可以显示繁体中文。可是它的菜单等某些选项又没有使用这种技术，造成了您遇到的总有一部分是乱码的问题，使用南极星的自动功能也没有用处。这个问题有两种方法可以解决：1. 什么语种的软件用什么语种的 Windows 95。2. 安装 IE 提供的繁体中文和日文等字体套件。安装后不仅是 IE，许多繁体中文和日文软件都可以不用任何多内码系统就正常显示，例如《信长之野望——将星录》。而且使用繁体中文和日文编写的 HELP 也能正常打开。

娱乐

合肥冯军问：

在《信长之野望——将星录》中如果生了女孩，怎么为她取名字？如果是男孩，几岁会来报到？（1998 年 1 月刊疑难求解）

北京叶剑雄答：

男孩子在 16 岁会出现并请求加入你的阵容。如果你同意了，那么你就有了一个比他父亲稍强一点的一个武将。如果不同意，嘿嘿，你早晚会同意的。

给女儿起名字有几种解决办法。

1. 使用日文 Windows 95，当出现起名框之后选择自动（如果你不懂日文）。

2. 要是用中文或其它 Windows 95 加南极星等内码转换软件的话，只能在 Windows 95 中的输入方法中加入一条日文输入方法，而且不能选择自动起名。

安徽州苌凝凝问：

翻开《大众软件》1998 年第 1 期的 TOP TEN 彩页，见其 C&C 的图片中一派异景观：地面上有隐形重坦、沙虫助战，空中竟有大批 NOD 运输机、GDI 支奴干、轰炸机进行空中支援……再看右侧工程工单，NOD 运输机、GDI 轰炸机竟可以制造？！请问这些原本无法直接制造的武器是如何“改”出来的？需何条件？

北京 RED FOX 答：

C&C 曾是国内外红极一时的即时战略大作，有关它的修改方法也是五花八门，但是对于它的修改一般玩家会非常棘手，上面提到的问题都人是用 CCEDIT 修改的。编 CCEDIT 的是个外国人 Andrew Griffin。凡是你能在 C&C 中想到的，基本都能改出来，包括各种单位的属性、价值、能源占用、可否建造和速度、是否隐形、可否装载等等……甚至一些未公布的单位（如四种恐龙）！C&C 发烧友不可不试！这个软件可以在我们这期配套光盘的\BBS\CCEDIT 中找到。

北京读者问：

《黑暗王朝》共有多少关（12 还是 15）？《黑暗王朝》中一共有几方？玩家选择哪一方更有意思？（1998 年 2 月刊疑难解答）

北京阚晓东答：

《黑暗王朝》共 12 关，加未知的明天——图格（TONGAN）的命运是 13 关。《黑暗王朝》一共有 3 方：自由战士、王朝军队和图格人，玩家选择哪一方都很有意思，因为各有各的优势，如在一关中选择其一方过不去关的话可以选择另一方说不定可以过关。自由战士适合于陆战，王朝军队适合海战，图格适合于海陆空。

疑难 HELP 求解

郑州李杰、北京万平问：

《魔诫》中选用朵拉。在 VOLCANO3 时，有两个熔岩穴，站在前面会有不知名的东西不断滚出来。附近有一个传送点，传送至两道打不开的门，有提示“占领目的地”，如何进行下去？有两个“8”字形踏板的门前写着“紧闭着的门，用珊瑚开启”，应该怎样踩呢？在鬼屋的第 2 层有一大屋，在屋子的尽头有一扇门。这扇门要踩着地砖方可到达，否则就要掉入 1 层楼。门旁边有一提示是“掉下去就会了解”。如果掉入 1 层楼，会发现一提示为“牙齿中 4 中腿”，应怎样继续？

广东赵翔问：

在《神奇传说Ⅱ——时空道标》的第三天“我要结婚了”中，如果击败了沙萝、卡玲和爱丽丝三人围攻后，剧情会不会有分支？

新疆遥远的星问：

《双子星传奇Ⅱ》中，当 Twinsen 进入到炼油厂去寻找高能燃料时，在进入第二道门处（下方有一钻入点可得物品，周围有栅栏无法进入内部，一些高台也太高，无法跳上），干掉楼上的门卫，尽管钥匙就在门边，但跳不上去，用魔球也打不掉，怎样取得钥匙？

各位看官，本画廊今天开张，专门在彩页刊登电脑美术爱好者投稿的优秀电脑美术作品。还望大家多多捧场。

开张大吉

原本彩页就是很紧张的，这个栏目也更是经历了重重阻力才开办起来。给我们如此信心的最大动力就是亲爱的读者们，在“电脑美术作品比赛”中，读者是如此的热心，踊跃的投稿，热情洋溢的来信都令我们激动不已。在参赛作品中我们发现相当多的高手，他们的作品都非常有特色。看到大家对电脑美术的热爱，我们决定为广大的电脑美术爱好者开辟一个展示自己的园地——水晶精品屋！

凡是对自己有信心的电脑美术爱好者皆可将自己的优秀作品投稿本屋，我们将择优刊登，有稿费的呦。凡投稿者都会得到第三界大众软件奖奖券一张。投稿一定要完全符合要求，上次“电脑美术作品比赛”因为没有明确要求，可把我们苦坏了！

作品要求：

载体：1.44M PC或MAC格式软盘、230M、640M PC或MAC格式MO盘、PC格式CDR。通过 INTERNET 来稿的朋友请E-mail:popsoft@netchina.com.cn。所有来稿一概不予退还，MO、CDR投稿如须退还，请特别注明。

内容：来稿主题不限，要求内容积极向上，符合国家有关法令法规。作品尺寸为 640X480象素至2256X3142象素之间。随盘必须附带一文本文件，文件内注明作者详细联系地址、邮编、真实姓名、发稿时属名及全部作品的文件名。文本文件必须用GB码（中文简体）或BIG5码编写，文件名必须同投稿中一幅作品名完全相同。投稿作品必须是电脑美术作品，投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，刊登作品版权归《大众软件》所有。本刊保留对所有刊登作品的编辑、删改、出版、转载权利。若读者三个月内未见稿件被刊登或未接到录用通知，可自行处理。

格式：来稿请以 JPG、BMP、TIF、PCX、TGA等通用图形格式存储，亦可用ZIP、ARJ压缩，不要存成自解压文件和EXE自动观看文件。

紧急通告

一等奖暂时取消！

紧急通告！第三期评出的“电脑美术作品比赛”

经查实“电脑美术作品比赛”一等奖获得者成都赖伟的获奖作品有盗用他人作品的嫌疑。由于本人一再声称作品为个人所作，但至今仍未提供有利证据，本社决定再给予赖伟同志一个月时间集齐本社所要求的素材，既1998年 4月 5日之前，如果还未能有所解释，本社将按盗用处理，对于盗用者将取消其比赛成绩，并处以禁稿三年的处罚，并且要承担盗用事件的一切法律责任。

另经仔细考虑，如果赖伟同志的盗用事件属实，本社决定不再重新评比一等奖，一等奖的奖品将作为第二届大众软件奖的特别奖在第三届大众软件奖开奖时一并抽奖产生。我们正在同另一位原作者进行协商，以证实赖伟同志的作品。

我们真心的希望赖伟同志能近早提供有权威性的证据，让我们的“电脑美术作品比赛圆满结束”。

“电脑美术作品比赛”的所有参加者请注意：如果您在看到本启示时还未收到“第三届大众软件奖奖券”，请来函“读编往来”栏目查询。

本光盘提供的软件均为共享软件（SHAREWARE）、公益软件（PD）、自由软件（FREEWARE）或经授权取得的正式软件。关于它们的使用范围和权限，请参阅各软件的说明文件。游戏的试玩版和演示版也分别属于共享软件或自由软件，同样适于共享软件的协议。

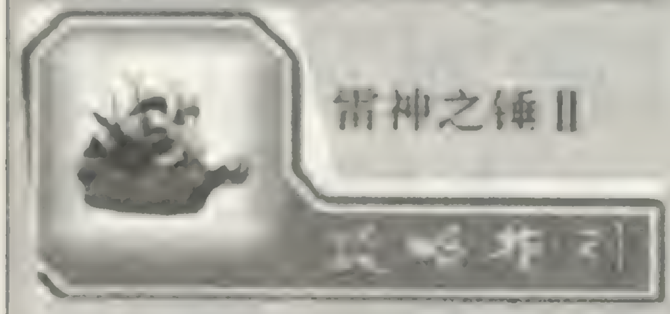
为了最大限度的向您展示更多更好的东西，故此虽然必不可少但更新速度较慢的软件驱动程序将改为隔期提供，如果不能运行，请安装本光碟月刊前几期中驱动程序目录下的 DirectX 5.0、Win32s 1.3、WinG 1.0、Visual Basic 1.0、2.0、3.0、4.0、5.0 执行文件资料库等。

3D 图形卡厂家及产品点评

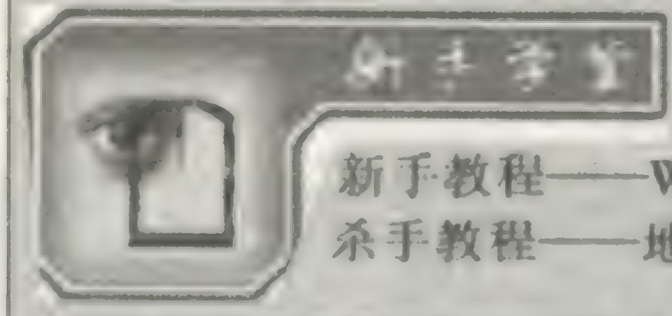
低档 PC 杀手——CYRIX 的第六代

独得之密

MP3 引出的话题



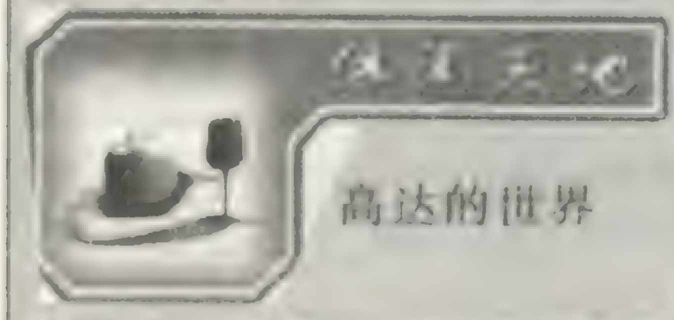
雷神之锤 II



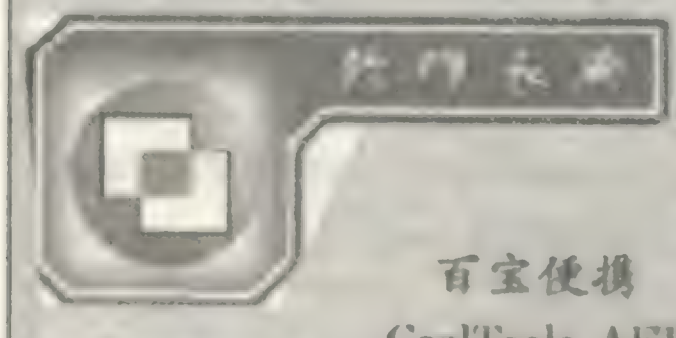
新手教程——Winamp 及其插件

杀手教程——地狱圣示录

无主题变奏——你说我说大家说



高达的世界



工具宝库

百宝便携

CoolTools AFTER 1.0、BloodHound 2.1、飓风文件加密器 2.0、飓风计时器 1.0、MagWind3.1、迷你 CD 播放器 1.0、MP3ext 2.1a、Mastersplitter 1.0、Multi-Apps 1.3a、Tray Command Line 4.01。抓图软件 FLASH 1.83 和 Professional Capture System 2.0。《命令与征服》编辑器 CCEdit 2。

反毒堡垒

VRV 20.0 试用版、VRV 标准版 20.0 升级程序、Lan-VRV19.4 网络版升级程序、病毒防火墙 20.0 版升级程序、XYBBS 个人通讯王；DEVIR 7.00 升级程序和 DEVIR 7.00p 普及版；RAV 7.15 升级程序和 RAV 7.15 杀毒软件；网络反病毒软件 McAfee Web ScanX 3.12。

文字处理

网际金典 3.02 体验版、NJSTAR Chinese WP 4.2、NJSTAR Japanese WP 4.2、南极星（NJWIN）1.6。

驱动程序

包括 Creative Graphics Blaster 3D、Graphics Blaster Exxtreme、Graphics Blaster MA201/202、Graphics Blaster MA302、Video Blaster TVCode、Video Blaster、Video Blaster SE、Video Blaster SE100、Video Blaster FS200、Video Blaster MP400、Video Blaster RT300（CT6060）、Video Blaster IE500 的驱动程序。因各驱动程序所要求执行方式不同，不便于从本安装界面安装，故请先阅读各驱动程序随附的说明文件再按照下述路径手动安装，如本驱动程序不能与您的设备配合，请自行换回原来的程序。

声光色效

多媒体音乐百科全书《雷石音乐圣经》演示版。COWON Jet-Audio 3.1 及汉化文件；Winamp 1.73 及汉化文件、使 Winamp1.73 改头换面的 Winamp 副件和 Winamp 的五十余种插件。

网络纵横

网上寻宝

网络加速软件 MTUSpeed Pro 4.03、WebTurbo、SpeedyNet 3.40、Got It!、WebZip 2.0；Getright 汉化模块；HotDog 3.0.22 和 HotDog 4.54 Property Sheet；很棒的在线浏览器 Opera 3.10。

电子公告版

Windows 下的 BBS 架设软件 WinBBS Server/ Client 1.90 及其辅助程序。

前线地带

断剑 II、杰迪武士、横扫千军等游戏演示。

补丁升级

雷神之锤 II 3.12 版升级程序、梦游美国 D3D 支持程序等。

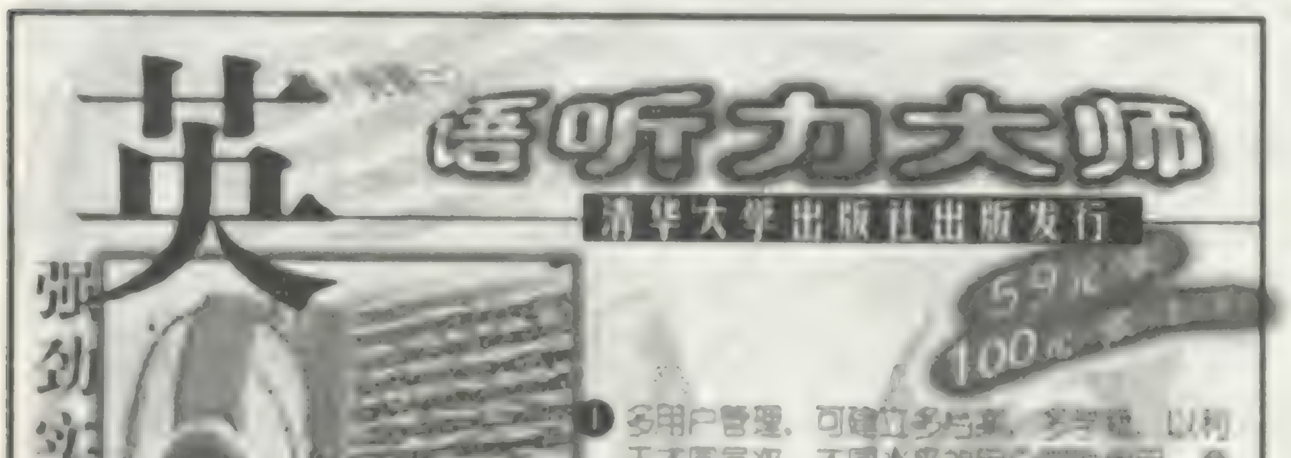
大众软件服务快车

新品热报 …………………………………… (48)
新品推荐 …………………………………… (52)
分部消息 …………………………………… (50)
大众软件库 ………………………………… (53)

本期广告索引

北京金山软件公司……………………… 前彩 3
法国 Ubi Soft 娱乐软件公司……………前彩 4、5
北京联飞翔科技发展中心……………… 前彩 6
第 3 波文化出版股份有限公司………… 前彩 7
北京尚洋信息技术有限责任公司……… 前彩 8
北京瑞星电脑科技公司……………………(34)
天津福克斯 INTERNET 培训中心 …………(37)
清华大学出版社……………………………(56)
法国 Ubi Soft 娱乐软件公司 ………………(56)
大连雅奇电脑公司 ……………………(插 1)
北京北方万城数据技术有限公司 ………(插 8)
北京金洪恩电脑有限公司 ………………(插 9)
北京通亚商机电子有限公司…………(插 10)
北京树人软件开发中心………………(插 11)
北京前导软件有限公司 …………(插 12、13)
北京正普电子技术公司 ………………(插 14)
福建国际奥力威电子集团有限公司 …(插 15)
松达电脑软件俱乐部…………………(插 15)
北京特科能软件技术有限公司………(插 16)
北京东正计算机开发公司……………(插 16)
北京凯洛电脑技术公司……………………(57)
北京雷石世纪科技有限责任公司…………(57)
今日电脑资料中心…………………………(57)
岳阳小灵通电脑服务部……………………(57)
武汉启明星技术有限公司…………………(69)
北京市超星电子技术公司 ………………(102)

声明：第 3 波文化出版股份有限公司 4 月 18 日首发 888 套《快打旋风 ZERO 版》特价 88 元，有大奖！



《音乐 123(哆来咪)》

——音乐入门之旅

这是一款法国专家精心策划的音乐素质教育软件，适合使用者进行正规的音乐启蒙。在这次奇妙的旅程中，主人公里克将带你周游世界，寻访各国音乐老师，他们会教给你所有的音乐秘诀，并教你学会怎样用简单的八孔竖笛就吹奏出各种风格的名曲。生动活泼的交互式学习方始新颖别致，引导你循序渐进地步入音乐的多彩世界。教学内容和习题都由法国音乐专家精心策划，注重基础乐理与演奏实践的结合。近 40 首曲目欣赏演奏皆可，有民歌、奏鸣曲、小夜曲、流行歌曲等，其中有大家熟知的《欢乐颂》、《铃儿响叮当》、《斯卡布罗集市》……欣赏时，运用屏幕上的功能键可以对演奏的快慢、停顿、起始等作调节；演奏时，有详细的指法对照为你作指导。当然，你还可以试着自己编奏曲子，丰富的乐曲素材库为你提供了各种选择。你可以即刻试听作品的效果，修改到你满意后可将乐谱打印出来，做成个人专辑。如果你有 Internet 帐户，直联 Internet 功能使你可以下载新的曲子，同时有五线谱和演奏指法对照，也可由此将自己的作品上载给其他用户，乐趣无穷！

零 售 价：138 元(随盘赠送精美竖笛一支)
购买热线：021－58788969X223/203
地　　址：上海市张杨路 500 号

Ubi Soft

法国 UBI SOST 娱乐软件公司中国机构

爆炸性好消息？

KL 超级全能游戏手柄

问世！！

★让原来只能支持键盘的游戏都能用本手柄操作，游戏通关易如反掌，PC 游戏焕发青春，任天堂、世嘉等仿真游戏起死回生。

★一机可装两个手柄，不需"分把器，不损失任何按键功能(最高 8 键全能使用)二人对战奇妙无比。

★本手柄与电脑并口相连，可单独使用，也可另加其它手柄。原来插在声卡上的手柄可继续使用，二者完全兼容。

★可以编程，模拟键盘序列，不愁发不出"必杀技"来：一键定乾坤！甚至可仿真键盘上存盘、取盘的操作，(可定义多达四十八种组合)绝妙无比。全中文自动编辑设置，简单便利！

★支持任意机型，全兼容 DOS、Windows、Win 95 等各种操作系统。

手柄套件内含：高级游戏手柄、专业转接头、驱动软件，全中文说明书，(附赠)全新仿真游戏软盘。

全套售价：*96* 元(含邮费)

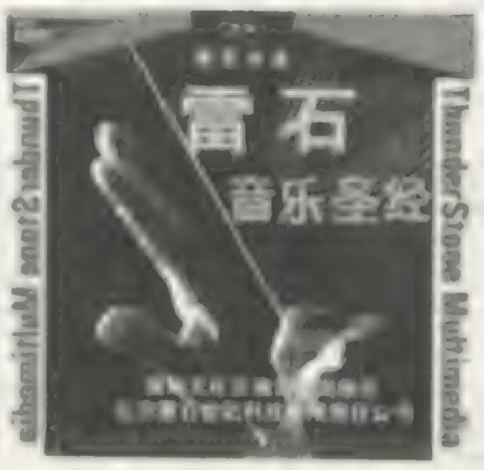
邮购地址：北京海淀区白石桥路 40 号开源写字楼
北京凯洛电脑技术公司
邮　　编：100081
咨询电话：62189138，62187438

诚征地区经销商，欢迎垂询！

雷石光盘

九八足球风暴

— 法国世界杯前瞻



雷石音乐圣经

多媒体音乐百科全书
详尽介绍500首辉煌名曲、
400 余张发烧天碟
300 多分钟的精彩音乐片断，210 位音乐大师神韵

咨询电话：010-6217.9952

E-mail : thunder @ public3.bta.net.cn

计算机新书开架外借　每月均有 10 种最新书补充

1998 年 3 月新书：

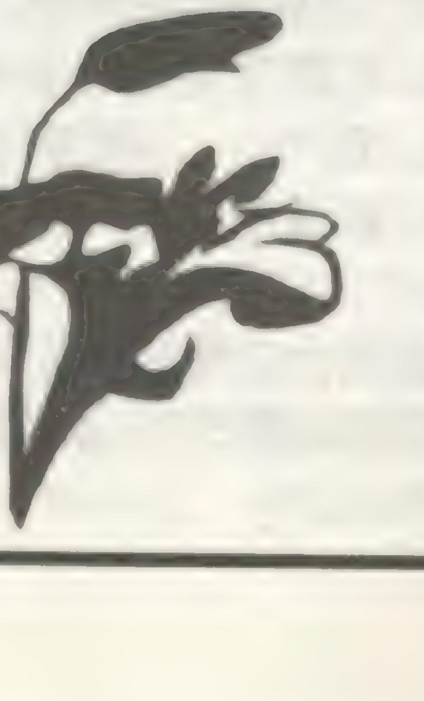
深入使用 Word 97 中文版
Visvab Basic 5.0 中文版程序设计
OFFICE 97 中文版入门与提高
Visval C++ 5.0 使用与开发
精通 CGI 编程
Windows 95 中文版急救站
PC 网络原理与实际应用
Photoshop 3.0 for mac 自学教程
Photoshop 滤镜与特效技术

今日电脑资料中心

022　23690575

今日电脑资料中心，是一项推动计算机发展的公益服务。她使各地电脑爱好者在每月支付 3 至 5 元的管理费用后可以随时外借各种计算机新书。借书阅读，更是全部免费。

上海、大连、深圳、广州、杭州，即将开放，各地电脑爱好者敬请期待！

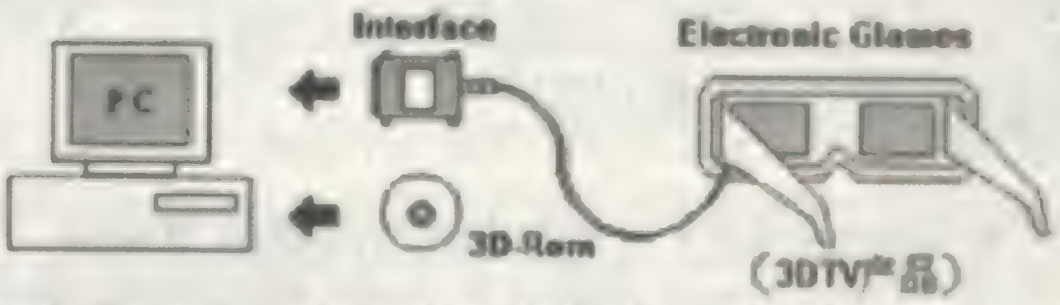


各地分支：

北　京 · 海淀区图书馆 62642307
天　津 · 天津图书馆 B 区三层
　　　　河东区图书馆四层
　　　　河北区图书馆三层
济　南 · 山东省图书馆二层
青　岛 · 青岛市图书馆二层
石家庄 · 河北省图书馆一层
西　安 · 省科技情报所文献馆
成　都 · 锦江区图书馆 4456408
苏　州 · 金昌区图书馆 5328163

虚拟现实电脑游戏套件！

VR FULL COLOR FC GAME

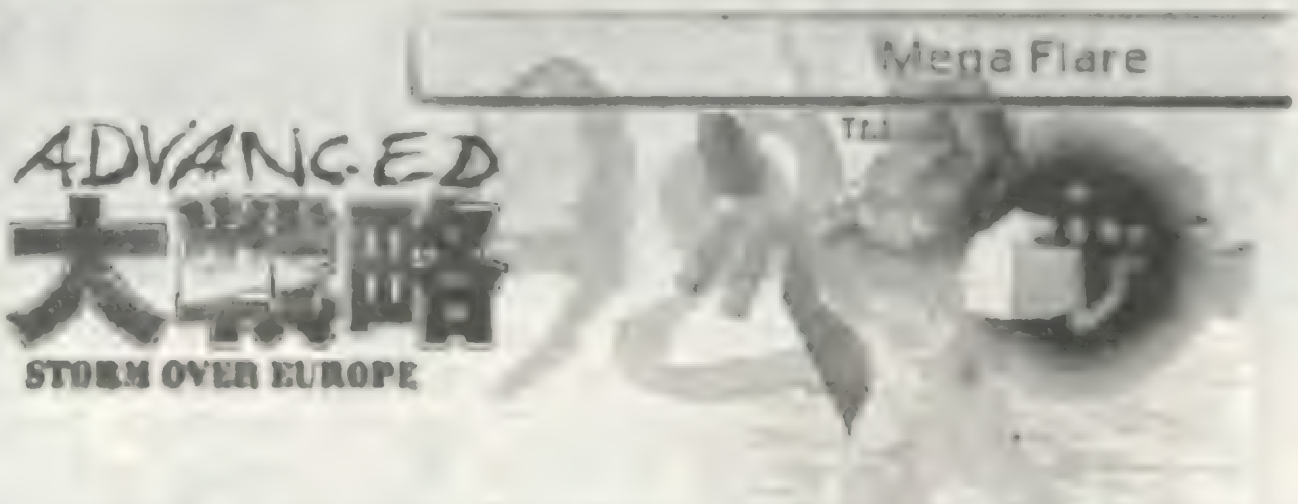


只要拥有真三维立体电脑游戏套件（3D MAGIC 含电子眼镜，接口，3D 光碟)，您就可在电脑上欣赏立体艺术，玩电脑游戏，率先进入真三维虚拟现实(VR)世界！
适合：电脑游戏发烧友，电脑游戏厅升级

欢迎邮购(460 元/套)　诚征代理

地址：湖南岳阳市政府后勤中心 35 号 汪荣秀
邮编：414000
岳阳小灵通电器服务部(中国总经销)
电话：0730－8849763　8880121　传真：8843764
电子信箱：ZRZHOU@PUBLIC.YY.HN.CN
3DTV CO.HTTP://www.3DMAGIC.COM

移植频道



正点新闻

1. 史克威尔公布《最终幻想 VII》后期开发画面

最近，大家都在关心的"移植"热点莫过于史克威尔的"超人气"RPG 大作《最终幻想 VII》登陆 PC 了。谁也不会怀疑《最终幻想 VII》的游戏性和精彩程度，但是，如此浪漫的剧情和精美的画面，能原汁原味的被保留下来吗？相信不少的玩家一定会提出这样的疑问。我想，当你看到游戏 PC 版的开发画面时，你一定会有一块石头落地的感觉的。请允许我先卖个关子，让我来告诉你一个有趣的消息。大家一定都听说了 3Dfx Voodoo2 已于近期上市的消息了吧？作为 Voodoo 系列 3D 加速卡的权威生产厂商的钻石（Diamond），早在 2 月份就在网上推出了预定销售的服务，这次声势浩大的预售活动"捆绑销售"的招牌游戏并不是《雷神之锤 II》，也不是《极品飞车 III》，而正是《最终幻想 VII PC》的 Demo 版。这足以证明了这个游戏在质量上已经达到了一个相当高的水平。是的，从游戏的开发画面中我们能够轻易的看出，几乎所有的场景位图和人物的贴面都是重新制作的，而且使用了诸如线性过滤、光源处理、Alpha 混合以及表面雾化等高级的效果处理，使得游戏的画面和所营造的氛围在原有的基础上成倍的提升。大家一定都猜到了游戏是支持 D3D 标准，并且可对应 3Dfx. Voodoo(Voodoo2)、Riva 128 和 Power VR 等多种高档 3D 加速卡，而且整个的游戏的画面将可以支持 800×600 下的真彩色，就凭这些就足以把所有 PlayStation 的拥有者气个半死。此外，PC 版的《最终幻想 VII》还将支持高档的 XG Midi 音源以及杜比环绕立体声，一切的一切都近乎是完美的了。可是，游戏的移植工作并非一帆风顺……

2. 经典名作《大战略》的最新作登陆 Win95

SEGA 的经典游戏《大战略》在国内受到相当数量玩家的推崇。最近，SEGA 决定基于 Windows 95 推出这个系列的最新作《超级大战略 98——席卷欧洲的风暴》。我想，关于这个游戏一贯的作风就不用笔者在这里赘述了。在《超级大战略 98》中将有 30 多个国家同时登场，武器总数将超过 1500 种，地形也增加到 50 多种，对晋级后自行开发研制新武器的设计进行了重点的增强。游戏中还将加入各种新颖的设计，如允许对敌人桥梁铁路等进行破坏性进攻，使得在重型车辆通过时坍塌；各种雨雪天气变化也有相应的体现，甚至还有在河面封冻后允许部队通过的设计。可以讲，《超级大战略 98》在拟真程度上做到了一个前所未有的高度，而且还具有 640×480 的高解析度。喜爱《大战略》系列的玩家一定不要错过呦！游戏要求的配置是：奔腾 90/16MB/硬盘 100MB/ Windows95 日文版。游戏将于 4 月 2 日发行。

3.《梦游美国》的 D3D 补丁文件

前不久，SEGA 推出了对应《梦游美国》的 D3D 补丁文件。就笔者个人拙见，这是 SEGA 有史以来制作的最优秀的 Patch。这个 626K 大的补丁不但使游戏完全支持 D3D，还为 PC 版的玩家们带来了许多新的惊喜。支持 D3D，就意味着能够使用线性过滤技术并且能使游戏的速度感大幅度的提升，也就意味着游戏的画面将可以和街机叫叫板了。而且，这个补丁文件还给我们带来了即便是街机也没有的效果。首先，全部的 6 条赛道都允许选择多达 6 种的天色变化，是朝阳初升的清晨，还是漫天星斗的夜晚，都可以由你自己来选择。此外，每条赛道还新增加了镜像模式，你还可以自行决定场景中是否有雾气和雾气的浓重程度呢。不过，笔者要特别指出的是，如果您的显示卡不是硬件支持 D3D 且不具备 4MB 的显示内存时，游戏将拒绝运行。这个 Patch 就在本期的配套光盘上，想在家里感受超越街机的《梦游美国》的朋友就赶快行动吧！

4.《生物危机 II》将有可能移植 PC

最近，SONY 又在大肆的吹捧自己 PlayStation 主机如何如何的卓越，如何如何的前景无量。其实原因是它又成功的发行了两个非常著名的游戏软件，一个是《古墓丽影 II》，另一个便是最近红得发紫的《生物危机 II》。确实，在这个十分出名的恐怖 ACT + AVG 大作的二代中将会出现更多的僵尸、怪物和更复杂精细的场景。而且，这个游戏此次是以 2CD 推出的，分别对应男、女主角，这种双主线的设计又使得其游戏魅力进一步的蹿升。作为一个恐怖游戏，能创下可与《最终幻想 VII》抗衡的销售业绩实属不易。前不久，当记者问道这个游戏下一步计划时，CAPCOM 美国分公司的游戏开发人员说道："我们也正在打算推出其它机种的版本。我们现在对电脑上最新的 Voodoo2 技术十分有兴趣，如果这个游戏有其它机种的版本，我们想那最先出现的非常有可能是 PC 版。"

5.《异灵》将采用多项新技术

在前面的《移植频道》中曾经向大家"播报"了《异灵》移植 Windows 95 的消息。最近，SEGA 又进一步的公布了其最终开发情况。据来自 SEGA 公司的内部消息称，为了提高 PC 版的《异灵》的各方面的精细程度，游戏在原有的支持 MMX 技术的基础上又进行了新的优化。第一，即将发售的 PC 版《异灵》将支持 Direct 3D 标准。这样，你的高档显示卡或 3D 加速卡又可以有用武之地了。第二，由于《异灵》在整个的游戏过程中是依靠你的听觉来判断那不可见的异形的方位的，所以，游戏的开发小组想借助 PC 的 3D 立体声来渲染游戏的诡秘气氛。SEGA 的发言人说，现在我们还不能肯定的说使用哪一种 3D 立体声的 API，但非常有可能是 Direct 3D Sound。第三，SEGA 有打算为游戏发行 DVD 版。开发人员将赋予 DVD 版的《异灵》一些特殊的优势——所有的 CG 动画会达到 MPEG2 标准的精度，而且还将使用 AC3 环绕立体声。起码有一点可以肯定，那就是《异灵》和上面提到的《最终幻想 VII》都将成为超越游戏机原创水平的移植版，这不能不说是一个好的趋势。

新作展望

EuroPress 推出"三栖游戏明星"

请允许笔者在本期的《移植频道》里向大家鼎立推荐一个还不为人知的游戏——《极速飞行(Plane Crazy)》。如果你把这个游戏理解为无聊的模拟飞行游戏，那你就大错特错了，你可以简单的把它理解为"赛车"类游戏。试想，如果让你驾驶着一架老式飞机穿梭于险恶的山谷中间，你会有什么感受？而这个游戏远没有这么简单，在这样的地形中还有 8 架飞机和你一起比赛，你的目标就是更快、再快些的超过他们获得冠军，那你的感觉又会如何呢？我想，当你亲身去体会一下这个游戏时，你会不停尖叫、大呼过瘾的——因为这个游戏有着超一流的速度感和亮丽画面。

游戏的方法十分的简单，你要做的就是不停的加速和准确的躲过林立的山石进入"赛道"。在目前游戏推出的 Demo 版中有一条在山谷中的场景，一开始，你便和你的 8 名对手们展开了一场速度之争，穿过山谷中扑面而来的雾气，时而在山间的河面上做个蜻蜓点水，时而又从狭窄的山洞中精准的飞过。伴随着周围那清澈见底的小溪和从山间落下的瀑布，一切都是那么的惬意。游戏使用一种名为 Fearsome 3D 的引擎，同时，它还支持 D3D 硬件加速。如果你有 Voodoo 这样的加速卡，你就能感受到那近乎真实的发狂的速度和每秒 27 帧的流畅画面，即便是在 800×600 真彩模式下依然能非常顺畅的运行。

称其为"三栖游戏明星"是因为这个游戏将于 4 月同时在 PC、街机、PlayStation 上推出，这样的游戏恐怕在业界还不多见。在即将发行的 PC 正式版中将有 5 个场景，除了这条山谷外你还将架着飞机飞过印地安的部落和穿梭于繁华的都市街道中等等。相对于另外两个版本，PC 版有着不言自明的优势，游戏将支持 8 人的 IPX 网络战和 TCP/IP 对战。这个游戏是由 Inner Workings 负责制作，EuroPress 澳大利亚分公司发行的。游戏的推荐配置是奔腾 MMX 166、32MB 内存和带有 4MB 显示内存的 3D 加速卡。好了，废话少说，笔者已经把那个 39MB 大的 Demo 放在了本期的配套 CD 上，大家还是赶快去亲身感受一下吧！

新碟大放送

1. 优秀的移植——《世嘉观览车大奖赛》

中国有句古话叫"哀兵必胜"。看起来，在一个游戏公司走下坡路的时候，通常会有些优秀的作品出现，就如同这款《世嘉观览车大奖赛》一样。在 SEGA 的土星游戏机基本上"寿终正寝"之后，这部作品的移植版显得非常的出色。较比这个游戏土星版那在 14 寸电视机上都看似 320×200 的极其恶劣粗糙的分辨率来说，PC 版的 640×480 画面简直就是享受了。非常值得一提的，只要你有 MMX CPU，你就能在 640×480 16bit 色的模式下感受那近乎疯狂的速度感，我们不得不对近期 SEGA 在 PC 游戏制作水平上的进步暗挑大指。但 SEGA 认为这还远远不够，游戏目前只支持 MMX 技术进行优化，而真正能使游戏发生质的转变的 D3D 补丁升级文件也在紧张的制作之中了。这个游戏目前已经发售，笔者也把这个它的 Demo 版放在了本期的配套光盘上，感兴趣的朋友可以先去试上一把。总而言之，《世嘉观览车大奖赛》可以算做电脑上最近推出的一款十分出色的赛车游戏了。

2. 令人失望的移植——《少年街霸》

CAPCOM 推出的 Win95 版的《少年街霸》与上面提到的《世嘉观览车大奖赛》相比形成了鲜明的反差，使我们不得不再次怀疑 CAPCOM 在 PC GAME 上的制作水平和敬业精神。明眼的玩家只要看一看你的安装目录中都是些什么文件，你就会明白这个著名作品的移植版有多么的糟糕——那只不过是许多 256 色的 .BMP 和一些甚至可以直接播放的 .WAV 文件，不用我说你也知道这将耗费多少的 CPU 资源和内存才能搞定它们。而即便是这样，《少年街霸 PC》带给我们的只是那 320×200 256 色的低质量的画面和损失大半的操纵性。与 CAPCOM 去年移植的《生物危机》PC 版一样，我们只能用"失望"二字来形容我们的心情了。

注：感谢洵洵小姐对本期《移植频道》的协助。

《世嘉观览车大赛》收录于大众软件 CD 总第 10 期的 \games\segacar 下。

《极速飞行》收录于大众软件 CD 总第 10 期的 \games\pcb 下。

天骄补丁铺

春暖花开，我们又在小小的补丁铺中与您相会了。几天前我们创作室曾开了个小会，大家在会上都一致认为，自创作室成立至今，可以说最为成功，最沟通我们同玩家心手相连的栏目，就是这不大但总春意盎然的天骄补丁铺及后面的天骄秘技屋。就因为这两个栏目最为实用、最贴近玩家，因此也就最具不凡意义。曾经有一位朋友每隔两天寄一封 E-mail 来问补丁铺的下载网页何时做好。信中的期待之情令我们汗颜，于是我要求我们的天才“网页设计师”——书生（这是他的笔名啦）在构架好网页的基本框架设计后，第一时间将天骄补丁铺历来的内容放到网上，供上网的玩友随时取用。以后朋友们可以一边翻看《大众软件》，一边到 http://www.see.online.sh.cn/tianjiao/patch/patch.htm 上来下载令你心动的东东。当然我们也会添加一些比较早的作品及不算最红的游戏的相关补丁，希望玩家时常光顾并提出褒贬意见。好了，不聊了，各位还是先来看看本月铺内有哪些新货供应。

——天骄创作室：吴冠军

一、东京番外地不死金身修改器

Last Bronx Trainer +2

在来势强劲的移植风潮“劲吹”之下，我们 PC 一族可算是着实“爽”翻了。笔者那原本忍不住打算凑钱去买次世代的朋友近来也不见动静了，原来他正坐在 PC 前《铁甲飞龙》、《生化危机》、《VR 战士 II》及《VR 特警 II》等玩得忙不过来呢。最近曾在街机及 SS 上红透半边天的 3D 格斗游戏《东京番外地》(Last Bronx) 也在 PC 舞台上闪亮登场了，那几位手持奇刀异刃的东京“浪人”也有了机会在电脑中一展身手。这款游戏同样支持 MMX 技术，由于笔者对 PC 版《VR 战士 II》的移植水准颇为满意，因此对《东京番外地》格外报以期待。游戏已经在国外上市了，虽然目前笔者还未拿到正式游戏，但相信在各位阅读本文时应该都玩到这款 3D 格斗大作了。因此我们便提前送上《东京番外地》的“不死金身 TRAINER”。它能使游戏的 PLAYER 1 或 PLAYER 2 获得“护体神功”，当然也可以同时双方都进入无敌状态。在本期光盘内找到该文件，然后将其解至游戏安装目录下。先运行 TRAINER 并为各项功能设置热键(必须是游戏中的无用按键)。然后在运行游戏后按 ALT + ESC 退至桌面，接着启动 TRAINER。这样你就能在游戏中随时按下热键使角色的生命点数冻结。ENJOY！

二、绝地武士：神秘之源八项全能修改器

Jedi Knight: Mystery of The Sith Trainer +8

让《星球大战》迷们激动不已的大作《绝地武士》(Jedi Knight) 的热度还正方兴未艾，LucasArts 又马上推出了《绝地武士》的资料片《绝地武士：神秘之源》(Jedi Knight: Mystery of The Sith)。当安装了资料片后，相信《星球大战》迷们绝对会有又一次的惊喜。此番新增了一名人物 Mara Jade(帝国的继承人)，并且新增了闪光炸弹等七种全新武器以及五种全新的 Force Powers。当然游戏的关卡数也有所突破，总共新添加了“Rebel Base Defense”、“Ka' Pa the Hutt”、“Rebel Escort Ship”及“Sith Temple”等四个大关。每个关卡下又各包含着三、四个小的场景。而且更令人惊喜的是在连线对战中新增了三名可扮演的角色，他们各有不同的起始武器；19 个新的连线模式的关卡及 10 个 Deathmatch 的关卡等；其他诸如数十种新增的敌人及舰船也会令玩家时刻有新鲜感受。而我们也于最早时刻找到了这款游戏的 TRAINER，相信其所带来的八种厉害的“偷吃步”会帮你不少大忙的。在本期光盘内找到该文件，然后将其解至游戏安装目录下。设置完热键后，先运行游戏再启动 TRAINER。现在试试你的“弹指神功”吧！

三、街霸 ZERO 守护神

Street Fighter Zero Guardian

在去年的东京电子娱乐大展上，CAPCOM 就向玩家展示了移植到 Windows95 的街机名作《街霸 ZERO》(Street Fighter Zero)，当然 CAPCOM 也向玩家保证了将在 PC 版中尽力保持街机版的良好的操纵性及打斗手感，另外还增添了 MODEM、串口电缆及 IPX 线对战功能。而国内玩家对于《街霸》系列的感情向来较深，无疑这款移植新作又将在 PC 游戏界掀起一股《街霸》热。而我们也趁热打铁，向大家推荐一款名叫《街霸 ZERO 守护神》(Street Fighter Zero Guardian)的游戏修改作弊器。在本期光盘内找到该文件，然后将其解至硬盘任意目录下。然后先运行游戏再启动作弊器。你便能够轻易地得到两种"超能力"：生命血格棒无限和 SUPER 棒无限。记住《街霸 ZERO 守护神》作者 JC 的名言："Cheaters Always Win!"

四、魔法大帝

Lords of Magic

Impressions Software 前一阵推出了他们的最新战略作品——魔法大帝(Lords of Magic)。这款游戏结合了幻想、探险、征服等因素，在生产、建筑等方面采用回合制，在战争上则采用了即时战略的方式。这种作法同 Impressions Software 上一部作品《英伦霸主 II》(Lords of the Realm 2)没有变化。有着出色的画面，创造性的玩法，这款总共包括超过 160 种魔法、80 种生物、60 种英雄的战略作品抓住了不少幻想策略游戏玩家的心。而这里我们提供的魔法大帝修改器是作用于游戏的 1.03BETA 版上，并对几乎游戏中的所有可修改的参数项目都提供了修改功能。比如增加资源的拥有量、将金钱或名声增加至 1000 点等等。本月光盘的该 ZIP 文件内共有两个可执行文件：LOMTRN.EXE 和 LOMTRN2.EXE。这两者的区别是 LOMTRN.EXE 的使用方法同前几个修改器程序无甚区别，先运行游戏，然后退至桌面在启动 TRAINER；而后者则无须一定先运行游戏，你完全可以改变顺序，先 TRAINER 后 GAME，具体的使用方法还请参照 ZIP 文件内的 README 文件。

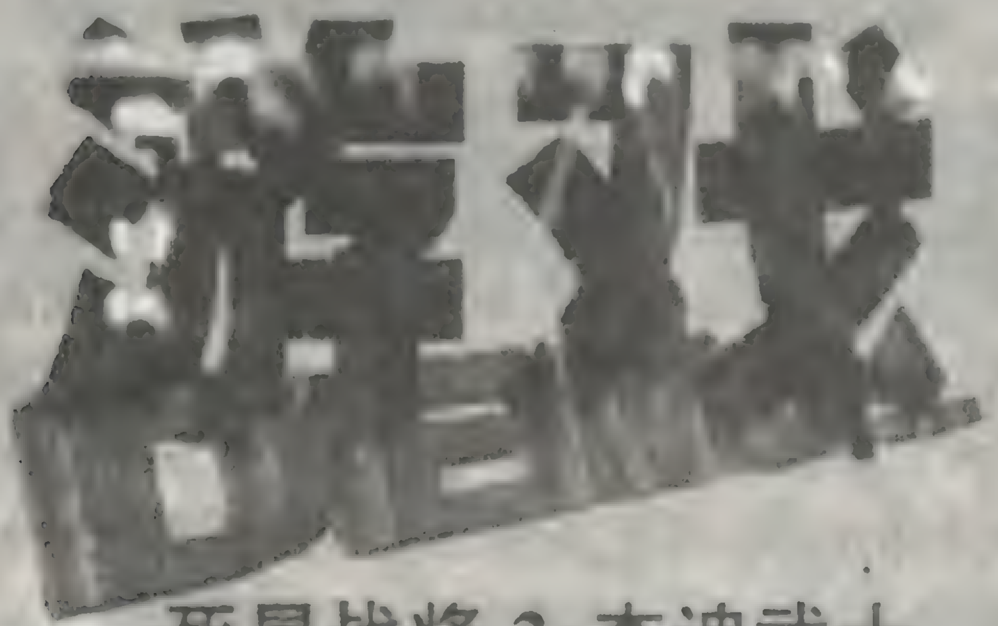
五、般若魔界威力加强版

最近台湾有一款堪称大制作的 PC 游戏问世，那就是第三波发行、由曾制作《塔克拉玛干——敦煌传奇》的昱泉国际花费两年、耗资四千万新台币制作的 3D 动作冒险新作——《般若魔界》。这款游戏以中国神佛文化为背景，这是国外同类大作无法比拟的。而且在技术上昱泉国际的确突破了传统台湾作品的技术缺乏，《般若魔界》采用了全程 3D 动画的 Prerender 精致场景设计，并达到了 640×480、Hi－Color 的显示模式，彻底改变了玩家心中"台湾游戏＝二维平面＋低解析度"的恒等式。当然这款游戏还存在着很多的不足，比如游戏为了降低内存占用，却使得游戏过程中频繁读光盘，考验玩家的耐心。还有在操作上也不甚方便，游戏的作战方案、伤害力度及对手灵活度之间的内定平衡设置也存在部分问题。但制作者也及时推出了《般若魔界威力加强版》的增强补丁程序。对游戏中的部分不合理问题作了修补调整，并且也着实带给了玩家一定的特殊"威力"。具体说来，这款威力加强版最明显的改进变化在于三点。一、游戏的运行速度加快；二、针对游戏操作性上的缺陷，威力加强版新增了对六键 GamePad 的支援，这可以说是极其明智之举；三、新增了数条作弊秘技，以平衡一些不合理的设置造成玩家对游戏的失去信心(具体秘技见后面的"天骄秘技屋")。威力加强版的具体安装使用方法是将本期光盘内的 YAMA101.EXE 拷入硬盘，然后要将游戏光盘的 DISC 1 放入光驱，执行 YAMA101.EXE，接着安装程序便会自动更新档案。

六、古墓丽影 II 日历记事本

或许这款小程序对于《古墓丽影 II》游戏过程带来不了多大的帮助（其实是根本没有），但我相信只要是 LARA 小姐的游迷(听歌的有歌迷，看 MOVIE 的有影迷，那么玩游戏的就只能称之为"游迷"了)就一定对这个小东东爱不释手。她是由 Sabroco Interactive 和 Eidos Interactive 两家公司联合开发制作的 Shareware，能够安装于 WIN3.1 和 WIN95 下。有了她之后，你可以将你的这个月或这些天的重要安排及活动的时间记录在内，等时辰一到我们的 LARA 小姐就会提醒你不要忘记重要的约会！这对于我们这些经常坐在电脑前，对时间概念比较"弱智"的 PC 一族来说，倒真的挺有用，最起码不会忘记女朋友的生日、也不会因为漫游网海而让女朋友在街上苦等啦(这可都是头等大罪，一不小心就会"家破人飞"啊)。程序中还有很多选项设置，分别开启一些动画、声音以及调整显示模式，在这里笔者也就不再一一细述，玩家可以拿到她后自行试用。另外这款日历记事本还可以作为 WINDOWS 下的屏幕保护程序，那么就让 LARA 小姐的靓照陪伴你电脑桌前的三百六十五天吧。

(注：其实 WINDOWS 下这类日历记事本程序本来挺多，无奈总提不起兴趣去使用他们，直到那一天找到她……)



死星战将 2:杰迪武士
Jedi Knight

制作公司:Lucas Arts

系统:Windows 95

语种:英文

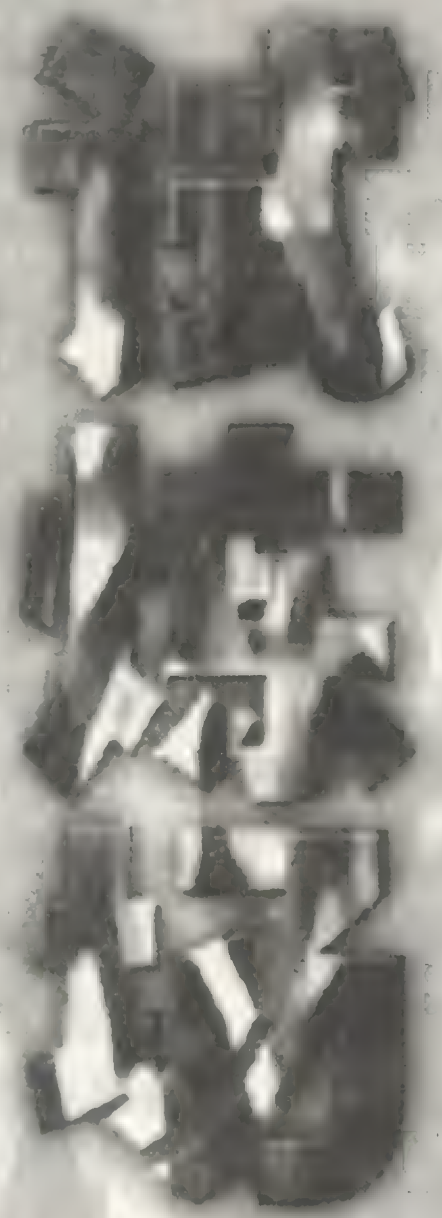
类型:射击

“当光明与黑暗同时向你召唤，身为杰迪武士的你只能有一种选择:追随光明或是屈服黑暗……。”

在经过三年多的呕心沥血的制作，《死星战将》的续集《杰迪武士》终于千呼万唤始出来，揭开了其神秘的面纱，在我们看见游戏的时候，第一个感觉就是：这么长时间的等待是值得的，这款由卢卡斯艺术(Lucas Arts)娱乐公司全力制作的游戏让人感觉非常的细腻，而且在游戏中还拿出了卢卡斯公司的看门绝活——其独树一帜的电影技术，再加上真人与高超的电脑动画的完美结合，《杰迪武士》的表现真是令人叹为观止。

故事的剧情延续自其前作，也就是《死星战将》的内容，在主角凯勒(Kyle)成功地潜入了帝国内部之后，这次的问题却是要面对自己的过去，在探索之中寻找那杰迪的神秘力量。在游戏中，作为勇敢而大无畏的武士的你将需要在“光明”和“黑暗”两大阵营中作出你的选择，而这个游戏新颖的地方也就在此处:《杰迪武士》并不象其他游戏一样在游戏刚开始的菜单中选择你的阵营，而是在你进行游戏的过程中，根据你行善或作恶的程度来判定(金庸群侠传？？)，在游戏中，你还可以随时查看你自己的善恶属性，所以在你挥舞手中剑时可不要一味的滥杀戮哦，苍天有眼哪！因此，在游戏中将会有许许多多的 NPC 出现，这其中有的是人类，有的则是机器人，在他们当中有的会向你发动攻击，而有的则不会，他们的生死只在你的一念之间，是和平共处还是超渡他们呢?

作为 QUAKE CLONE 族的一员，《杰迪武士》给这种第一人称的射击游戏带来了一些令人欣喜的新意，其实，这种射击游戏的类型更应该归入角色扮演(RPG)的范畴。所以在游戏无止境的射击和战斗之外是否应该加入一些更令人兴奋的因素让人们对于游戏的进行更有兴趣呢？很显然，《杰迪武士》的制作者们考虑到了这一点，不仅在整个游戏中有完整的剧情贯穿始终，而且在《杰迪武士》中还破天荒地引入了杀敌赚取经验值升级的概念，对于这一点，相信很多玩家都会额手称庆的，因此，随着剧情的深入，你杀敌数量的增多，你也会相应的得到经验值，当你的经验值累计至一定程度后，便会得到升级的能力，而根据你选择的两大阵营的不同，你的能力值的均衡程度也会有所不同，而决定走向光明还是黑暗的一面就看你自己的表现了，如果你选择黑暗，你将会拥有强大的力量，而你要是弃暗投明的话，那铲除黑暗力量的重任你可就要一肩挑了。除了不同的能力之外，你还拥有四种基本的属性，分别是：FORCE SPEED，FORCE JUMP，FORCE PULL，SEEING 四种，当你升级时，你可以决定各种属性升降的取舍，增加不同的属性会引起不同的效果，你可以先选择你觉得最需要的属性，将它加满，也可以让所有属性平均发展，你也可以从键盘上之间控制这些变化，从而避免了在《暗黑破坏神》中手忙脚乱的现象。



《杰迪武士》在视角上采取了两种方式，一种就是我们常见的类似于《雷神之锤》系列的第一人称视角，你可以看见您自己手上拿的武器，能让你有身临其境的感觉。但是缺点是你的视角被局限了，只能看见有限角度的范围，而《杰迪武士》首创的第二视角就解决了这个问题，这种视角采取的是一种类似于《[illegible]》系列的跟随[illegible]，在这[illegible]角[illegible]，[illegible]看见你[illegible]的角色，[illegible]样一来，[illegible]更大的范围内预见各种各样的危[illegible]，[illegible]便于你在[illegible]的时间内作出反应，在这种紧张度极[illegible]游戏中，更快的反应就是你保全自己克敌制胜

的法宝。相信玩过《雷神之锤》系列的玩家对这一点应该是体会颇深的了。

还有一点值得说明的是，在《杰迪武士》中，鼠标将派上用场，再配合上键盘的控制，就不再会出现传统射击游戏中转身、抬头等动作的不便。另外游戏还全面支持当今大行其道的VOODOO卡，嘿嘿，提前步入电脑小康的玩家们，这下可有福喽！

断剑 2:雾之镜

Broken Sword 2: The Smoking Mirror

制作公司:Revolution Software

系统:Windows 95

语种:英文

类型:冒险

记得在去年初，国内各大城市的电影院都相继放映了引进的十部大片，其中就有一部叫做《断剑》，而且好象还是香港著名导演吴宇森挑战好来坞的第一作，在将电影改编成游戏的热潮方兴未艾的今天，这似乎并不奇怪，但是，请大家不要误会，这款游戏虽然连英文名字都和电影的一样，但是，却和这部电影毫不相干。

这是一款类似于《凡尔塞宫廷疑云》的冒险游戏，它的制作公司是英国非常著名的游戏制作小组 Revolution Software，这个小组有着其他游戏制作公司所没有的特点：首先，制作小组成员全部由英国人组成，因此在他们所制作的游戏中，处处可见一种浓郁的英国气息，玩家们可以在游戏过程中明显地感觉到这一点。他们非常注重游戏的表现和品质，并且敢于向传统挑战，因此，他们并不在传统的 2D 冒险游戏制作方式上裹足不前，而是对 2D 冒险游戏进行了大胆的创新，因而造就了我们现在看见的《断剑 2:雾之镜》。

也许你曾经玩过它的前作《断剑》，那么一就应该记得其前作中的主角乔治 (George Stobbart) 和他的法国女友尼珂 (Nico Collard)，他们那次紧张刺激的英国之旅一定让你记忆犹新吧，这一次，如果你仍然有兴趣的话，当然还有重要的一点就是你还有大量的时间的话，那就欢迎你再次加入这次更为精彩的冒险之旅！

和许多游戏的续集一样，《断剑 2》的故事仍是紧接着其前作，发生在上一代故事结束后的六个月，我们勇敢浪漫的主角和他美丽的女友回到了法国巴黎，却发现可爱的(或许已经不再可爱！)尼珂回来的目的是去看望她的前任丈夫！！！是可忍孰不可忍？！但是，尽管如此，乔治还是强压失意陪伴尼珂先去拜访对于玛雅文化有着深刻研究的欧比尔 (Oubier) 教授，起因是尼珂在无意之中发现了一块玛雅工艺品，并深深地为之着迷，在这件工艺品的表面上有一些奇怪的文字，激起了尼珂的好奇心，于是，她便想去向教授请教其中奥秘，以解心中疑惑。

可是，就在他们到达教授的住所的时候，却并没有见到教授本人，只见到了一个土著，出于对少数民族的信任，乔治和尼珂跟着他走进了书房，谁知此人的狼子野心不可小看，趁我们的主角不注意，将他打昏并绑在椅子上，祸不单行，尼珂也被有毒的飞标射中，毫无挣扎之力而被一个不知来历的人带走，更令人发指的是那人在临走时还故意打翻了油灯，一时间，火势蔓延，浓烟四起，乔治的生命千钧一发。而游戏也就从此开始！首先你的当务之急就是让我们在情场战场上都失意的乔治从火坑里逃出来！

随着情节的逐渐深入，游戏的难度会越来越大，而玩家们也将会为其中接踵而至的精彩部分兴奋不已。类似于像国际贩毒组织、古老的玛雅传说，还有一个称为 Tezcatlipoca 的恶灵以及一些看起来无关紧要实际上却和故事的发展息息相关。所有这些振奋人心的因素组织在一起就形成了我们今天看见的《断剑 2》。

游戏的故事结构非常的紧凑，你必须不停地挖掘其中暗藏着的事实来推动剧情的发展。所以，谜题和解谜就成了《断剑 2》中必不可少的重要因素，几乎所有你见过的谜题类型在这里都能找得到，当然作为对一些资深玩家脑力的挑战，游戏总也

有不少的难度颇高的谜题等着你去开动脑筋，难度高得可能会耗干你所有的精力，但是，一旦你能将它解决，莫大的成就感绝对会让你非常的满意。

试玩场

VR战警2
Virtua Squad2

制作公司:SEGA
系统:Windows 95
语种:英文
类型:射击

随着个人电脑各部分配件性能呈几何级地提高，越来越多原来只能在PS、SS或是大型电玩机上才能一睹其风采的电玩界大作也不约而同地受到了来自PC的诱惑，先是微软和几个电玩界大亨斥巨资组建了超级机构——GAMEBANK，并发下豪情壮志，扬言要在2000年之前将100部优秀电玩游戏完全移植到PC上来；再就是日本电玩界大哥大SEGA另起炉灶，将其一个又一个的名作制作成个人电脑版本，从《曼岛机车赛》、《世嘉游览车》，一直到《VR快打2》，还有就是这款遐尔闻名的经典之作《VR战警2》。

记得当年其前作《VR战警》登陆PC的时候，真是让全世界玩家们爽了一把，逼真的SVGA高清晰度的画面完美的再现了大型电玩机的效果，并且毫无疑问地令原先的SS版本为之汗颜。而在一年多后的现在，SEGA再次将《VR战警2》搬到了个人电脑上，而SEGA能不能再续辉煌呢？且让我们拭目一看吧！

在这不长也不短的时间里，自然PC在无论是3D还是其他各方面的处理能力都有了进一步的提高，这也为在电脑上再现其街机上的完美效果提供了可能，在游戏全面支持INTEL的多媒体增强技术——MMX和微软进军游戏界的利器DIRECT 3D的功能下，游戏美仑美奂的画面令人咋舌，如果你再拥有一块绝佳的3D加速卡的话，游戏将更会有脱胎换骨的神气进步，例如，增加3D材质的透明效果，消除近处放大的颗粒及马赛克效果，即时的光影效果，以及流畅的画面卷动，屏幕上每个人动作的每一个变化都有非常明白的交代，除了无法和街机一样用光线枪来进行游戏以外，其他方面和街机比起来真是有过之而无不及。说到光线枪，我又不得不说上几句，在这种紧张度极高的射击游戏中，光线枪当然是最好的选择，在枪林弹雨中，瞄准空隙给敌人一个透心凉这自然是光线枪的拿手好戏，在我们手拿光线枪从容不迫地上弹、瞄准、射击的时候，很容易给我们造成一个身临其境的感觉，这也是《VR战警2》的一大魅力所在，而在个人电脑中，光线枪的普及可以说是太令人失望了，所以在这个电脑版本的《VR战警2》中，各位自负的枪神们只能弃明投暗使用鼠标了，是不是有些不满呢？嘿嘿，有得必有失嘛，不过就我个人的感觉而言，其实用鼠标的感觉还是蛮不错的，至少要比手柄强嘛。

游戏中还采取了一种增添紧张感的设计，那就是敌人探测系统：在敌人一出现的时候，系统会自动探到敌人的所在，并以醒目的绿色瞄准靶显示，同样的，在敌人正在向你瞄准的时候，也会出现一个惊心动魄的红色瞄准靶，你必须在靶内两针重合之前将他们放倒，不然你就会中弹。在游戏中你的基本武器是一把只能添装六颗子弹的手枪，随着情节的发展，你还会找到类似步枪、机关枪、散弹枪等强力武器，不过除了手枪以外，其他的武器可都是有子弹限制的哟，而且在电脑上手枪的填弹要比在街机上简单的多，你不用再将枪口移到屏幕之外了，只用轻轻地按一下鼠标的右键，你就有取之不尽用之不竭的弹药了。

在游戏中还有人质的设定，所以你在痛快淋漓之余，可要留一些注意力，以防随时从各个角落里冒出来的形形色色的男女人质(弱智！)，而且这些讨厌的笨蛋会在正激烈的时候，傻兮兮地冒出头来，真是恨得人牙痒痒。不过，你可不能为了发泄私愤而一枪结果掉他们的性命，因为这是会损伤你自己的生命值的，这种损人不利己的事相信你是不会做的吧。《VR战警2》的最大的也是最与众不同的一点就是，整个游戏的进行采取的是类似于电影的拍摄手法，很有一些蒙太奇的味道，在游戏的进行过程中，还不时地会有一些不同的路线让你选择，虽然这对每关的最后的过关方法没有什么影响，但是至少在每次进行游戏的时候能给你带来一丝新鲜感。另外值得一提的是，在游戏中还提供了连线对战的功能，而且不需游戏光碟支持，也就是说只要你在硬盘上安装过《VR战警2》，你就能尽情地享受连线对战给你带来的无限乐趣，怎么样，是不是很诱人呀，那就赶快试试吧！

万众瞩目的《铁甲风暴》

——将随Pentium II 的广告遍布世界各地的国产精品游戏

沈阳 赵剑平

早就听说多家媒体竞相报道的目标软件公司奥世工作室准备同时向国内外推出《铁甲风暴》如何如何，但是"耳听是虚，眼见为实"，何况作为一个极喜爱即时战略游戏并且关注国产游戏发展的"老鸟"，我有自己的眼光和评判标准，如何肯未经考察就相信了别人。最近寻了出差的机会去看个究竟。虽然那天不巧赶上北京下雪并且我还被小公共宰了一把，但是心里依然很高兴，我不仅了解到了《铁甲风暴》的开发情况，还了解了目标软件公司的有关情况——所有这一切更增强了我对国产游戏的信心。

来到奥世工作室，第一个感受便是少有的高效和有序。尽管《铁甲风暴》正处于紧张繁忙的最后测试阶段，有关的项目负责人还是抽出时间向笔者介绍了《铁甲风暴》开发情况。首先值得一提的是那效果做得极好的 3D 片头动画，因为笔者心中最为关注的就是国产游戏中的动画，另一方面是我个人喜好这些东西，一方面也是因为由于种种原因致使以往的国产游戏在这方面与外国的作品差距比较大。当 3D 美工师为咱家播放了游戏的动画之后，咱家心中的积虑便一扫而光，取而代之的是抑制不住的兴奋。随着激动人心的音乐响起，一片苍凉的大地展现在我的眼前，狂风席卷着漫天黄沙恣意地肆虐着第一个角落，一块巨兽的头骨静静地躺在枯草下，无奈地看着杀机四伏的亚多尼亚星球。来自地球的亚多尼亚总督意欲脱离地球联邦，他手下的怀特上校则要推翻残暴的总督、建立民主政府，而地球联邦的镇暴部队也正在开赴亚多尼亚星球，于是……一队由远及近的机器人突然发射出数枚拖着浓烟的导弹……，霎时战场上硝烟弥漫、火光冲天，被摧毁的机甲战士化作一堆堆燃烧的废铁，而特种机器人则腾空而起向目标激射而去……。至于动画的配乐如何，我却没有什么可以细说的，因为当时我完全被那电影一般的动画吸引住了。在我印象当中最清晰的片头动画是《黑暗王朝》的气势磅礴和《帝国时代》的精美绝伦，而《铁甲风暴》则兼而有之。当我听说这段在普通机器上播放的动画是 AVI 格式时，更特意请美工师将窗口方式改为全屏方式播放，满满 17 寸屏幕上的真彩色动画依然精细如初、平滑流畅，其表现非常令人满意。而当我了解到全部的动画(另外还有三个短一些的动画）都是完全由 3D 美工师一个人使用 3DS 和 3DS MAX 在一个月内制作出来的时候，我又不禁暗暗钦佩起他的高超技艺和敬业精神。之所以这样说，是因为我了解在 PC 设备上进行这种工作的艰辛和复杂。

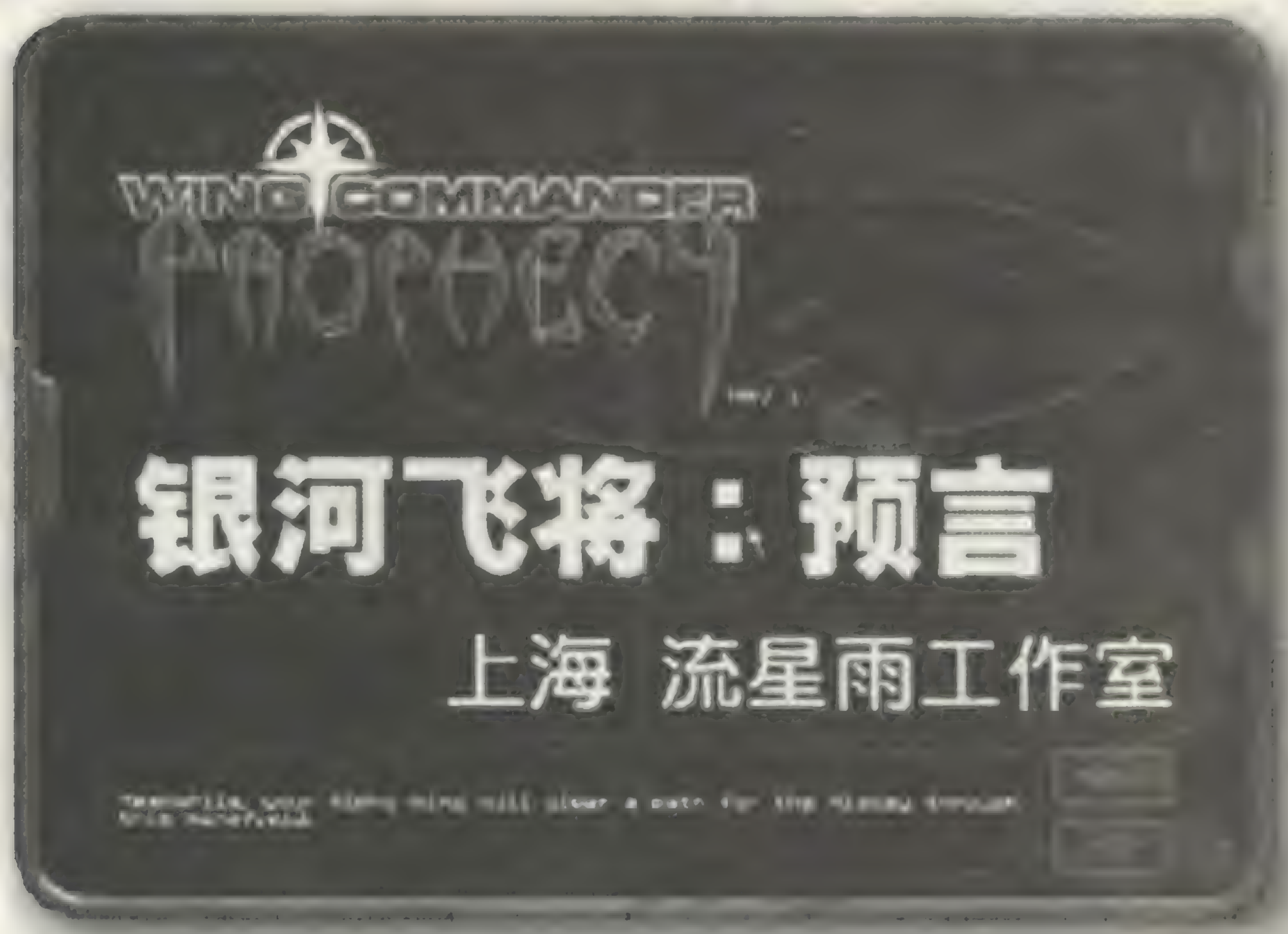
在另外一台正测试游戏的机器上，程序设计师为笔者介绍了《铁甲风暴》的有关情况。游戏画面的质量是现今玩家所关注的，当然我也不会例外。不过当我看到那精美细腻的游戏画面时，便觉得没有什么可以再罗嗦的了。画面的风格看上去非常象《绝地风暴》，而且地图的种类有四种，这倒是比《绝地风暴》丰富得多了，若非亲眼所见，我也许不会相信这是由我们中国人制作的。另外，游戏选单界面那个质感细腻真实的金属滚筒也给笔者留下了深刻的印象。看到这台 Pentium II 机器那 17 寸显示器上以 1024×768 真彩色模式显示的宏大战场中摆放了许多种装备和战员时，我不禁关心起游戏的运行环境了 。不过，玩家在看到《铁甲风暴》支持从 640×480 到 1024×768 三种模式，并且其高解析度模式在 Pentium 133、32 兆内存和 4 兆显存的机器上就可以流畅地运行之后，应该没有什么可以担心的了吧。我不知道有多少人会喜欢在最低配置的机器上玩游戏那种比受刑还痛苦的感受，如果您的机器比 Pentium90、16 兆内存和 1 兆显存的机器还"土"，那就去自己掏钱买一台高档的机器吧。我为了玩老外的游戏尚且如此，何况您是为了这部值得国内玩家骄傲并且足以与任何国外游戏抗衡的国产游戏《铁甲风暴》呢？由于时间紧促，我没有考察 1024×768 模式在 14 寸显示器上表现如何，当然也不会考虑那骗人的"15 寸"了。与国外那几个骗钱的"黄金版"不同，《铁甲风暴》在 1024×768 模式下的建筑和战员都比较大，而且描绘了细节的武器开火效果也制

作得非常棒——这一点就足够让我兴奋了。除了修建设施需要往修建地点运送物资并由此涉及到战略战术方面的考虑之外,《铁甲风暴》最有创意之处便是玩家可以自己使用三种组件装配出各种所需要的战斗单位了。这三种组件分别是武器装备、身体组件和移动组件，涉及到性能、造价、重量和速度几个方面,并且对于玩家可选的三方角色来说，它们又各有优劣之处，于是乎数十种组件搭配出数百种机器人的情况将迫使玩家综合考虑造价、效能和战术等问题。尽管选择范围很大,但是我估计将难免象《横扫千军》那样出现最后只使用少数几种高级装备作战的情况，因为我没有动手玩，所以对于这个问题暂时还不能肯定,只能由有心的玩家自己去检验了。

尽管我没有弄清楚《铁甲风暴》是否真正反映了“多兵种配合、多层次大纵深防御、陆海空天攻防综合一体化的立体电子战争”的现代战争特点,但是“科学技术是第一生产力”的理念却是表达的清清楚楚。游戏提供了5个方面的科技升级系统，包括武器、动力、装甲、运载和测量(视野)。玩家需要占领相应的科研中心并且在战役结束之后，才能购买较新的科技成果，这些成果可能是新装备的设计图纸也可能是现有装备的升级技术。据说如何及时并且均衡地提高各方面的科技水平将是玩家在游戏中必须认真对待的关键点之一。除了上述之外，策划者对资源问题处理得也不错，既突出了资源的重要性又简化了采集过程。分布在战场上的一些居民点提供了游戏所需的资源，共有三个级别，不过在升级过程中居民点停止供应资金。尽管这种简化处理可以让玩家把更多的精力集中在指挥作战方面,但是并不是说仅仅占领了居民点就万事大吉了,资源的争夺战可能是整个战役的焦点并且会对战争的态势发展有着举足轻重的影响。

AI已经成为现今玩家考核即时战略游戏优劣的首要标准了。据程序设计师介绍,《铁甲风暴》在这方面下了很大功夫,并且AI表现也很好。《铁甲风暴》象《横扫千军》那样考虑了地势对于战争的影响，但是是否与AI结合在一起考虑了,还需要玩家去验证。据媒体报道的资料介绍，《铁甲风暴》的AI超过了多数同类产品的水平，电脑的战术非常接近人的思路，如果玩家把部分部队交给电脑控制,说不定会收到更佳的效果。我也不能断定这话是否有一些夸张，好在民间有句俗话：是骡子是马,拉出来遛遛就知道了。有时候想一想也许对于新手来说,这话也未必有什么问题,管它呢!我肯定不会把部队交给电脑控制，到论功行赏的时候怎么算。又开玩笑了,其实从战术上考虑,AI的确很难处理那些只有少数人凭借经验和资质才能预见的激变态势。在我的概念中AI应该是动态的,不完全受固定的规则约束,它应该是一个多维的函数。举例说一个很聪明的人处于极度疲劳状态的智力水平肯定与正常状态有所不同。另外还有一个问题就是尽管大家都关心AI,但是由于没有统一明确的概念和考核标准,所以对于这个问题似乎难以明确地肯定或者否定。从前有一些玩家觉得《绝地风暴》的AI如何了得，但我却不以为然，而对于我欣赏的《横扫千军》,却不乏颇有微词之人。既然如此,我只好找出以前说过的话来“敷衍”了事了,那就是“公说公有理,婆说婆有理,要知谁的对,还靠您自己。”说起游戏的音乐音效,我觉得对不住读者朋友,因为我当时没好意思打扰都在埋头工作的设计师们。不过这样也好,距离能够产生美,也维持了美好的期待，如果我把什么都告诉您了，那还有什么意思了呢。《铁甲风暴》在去年六月份参加E3大展时受到许多大公司和专业人士的好评,并且成为将伴随Pentium Ⅱ的广告遍布世界每一个角落的唯一一部国产即时战略游戏。看到这些,读者就不必担心那聘请专业作曲者为游戏制作的音乐了。

下面的问题在我看来很重要,所以顺便说一说吧。这次实地“考察”了解到《铁甲风暴》和“目标软件”的一些情况，正巧也看到了满一大袋子的玩家来信（据说足有两万多封信,这便是“万众瞩目”的由来)。除了上述的令人感到振奋和满怀信心之外,我觉得“目标软件”对于市场开发方面投入的强度不足。经过市场部的努力和媒体的宣传,《铁甲风暴》已经人气渐旺，所以应该及时投入力量继续培育这得之不易的市场。我对基于技术实力、良好的工作作风和资金支持的公司前景充满信心，但是发育良好的市场和优秀的支柱产品同样都是很重要的,尤其对于专业公司投入二百多万资金开发游戏这种商业行为，市场业绩可能具有一票否决的作用，因为（尤其在中国的国情下）它决定了公司是否有条件留住现有人才，吸纳更多的人才，支持新的项目以及提供优质的服务和更优秀的后续产品等等。最后说一句“祝‘目标软件’事业兴旺”,以表达对其诚意接待我这位不速之客的感谢以及我们对国产游戏的热切盼望。



游戏类型：太空战斗模拟
发行日期：1997 年 12 月
发行公司：Electronic Arts
制作小组：Origin System
官方网址：www.wingcommanderprophecy.com
最低配置：奔腾 133、32M 内存、4 倍速光驱、150M 硬盘
推荐配置：奔腾 166、32M 内存、8 倍速光驱、400M 硬盘、3D 加速卡

自《银河飞将 IV——自由的代价》(Wing Commander IV:The Price of Freedom)问世以来，其中那庞大的任务分支、六张光碟容量的真人影像对于《银河飞将》这个电脑游戏史中最伟大的太空飞行模拟游戏系列之一的第四作来说，究竟有多少的帮助至今仍然被玩家们所议论。整个讨论在《银河飞将》的创始人克里斯·罗伯特的离职后达到了最高峰，而他离开 Origin 的真正原因也正是克里斯拍电影的愿望与游戏制作本身所起的冲突。于是当我们得知系列的最新作，也就是下一个新三部曲的第一部《银河飞将：预言》即将推出时，我们心中的期待与担心可以说是各占一半——究竟这个并非由克里斯所制作的第五作是继承与发扬了家族的优良传统，还是成为一个食之无味、弃之可惜的寻常之作呢？

在漫长的等待后，我们终于能够在《预言》的太空中驾驶着蜻蜓式战斗机(Dragonfly Fighter)与邪恶的异形进行缠斗了。在发射了上千枚导弹、击落与被击落了数百次后，我们惊喜地发现所有的期待都已经出现在了我们面前，而那些担心也早与随着数千光年外的敌机碎片一起烟消云散了。最让我们感到欣喜的是《预言》终于在如电影般精彩的故事以及激动人心的太空战斗模拟之间找到了一个极佳的平衡点。无论如何，《预言》都当之无愧地承担起了开创系列新风格的责任……

史诗般精彩的故事

某些游戏是以其技术，而另一些则是以故事吸引玩家。我们相信没有人指望能在《雷神之槌》中找到催人泪下的剧情，同样的，我们进入银河飞将世界的动机也非希望能够在其中找到领先的游戏技术（不过系列每一作的配置要求之高倒是……)，我们企求的是整个宇宙、故事、角色以及战斗所给予我们的那种置身于史诗般雄伟的银河征战史中的感觉。所以从一开始我们就试图在《预言》中寻找这种感觉，而我们也的确找到了。

一个怪异的异形种族侵占了已经被银河联邦占领的基拉西星系，并对那里的银河政府军发起了一系列的摧毁。它们是什么？它们要什么？它们是否是古老的基拉西预言中所说的世界末日的终结者？没有人能够回答这些问题。而当这些残忍而又无情的外族侵略者蹂躏着整个银河系时，人类唯一的希望就寄托在联邦军中最强大的太空航母中途号(TCS Midway)上。这次玩家扮演的不再是早已成为了银河中的英雄人物布莱尔(Blair)，而是名为凯西(Cacey)的一个刚刚自飞行战斗学校毕业的新兵。作为前作中冰人(Iceman)的儿子，你无法从老兵或新手那里得到你想要的全部帮助。为了赢得尊敬，你就必须在与异形的战斗中不断取胜，解救整个人类并且证明你自己……

说到故事剧情就不能不提银河飞将系列中最著名的电影过场。强大的演员阵容使得整个游戏的过场精彩就如同星球大战一般。凯西的扮演者并不知名，但是他却将主角的那种血气方刚、初出茅庐的个性表现得十足。虽然不再是主角，但是马克·汉密尔所扮演的布莱尔指挥官仍然是银河飞将中耀眼的一颗明星。出色的演技使得他将一个对战争已经厌倦，但是却又身负重任、指挥若定而深受所有飞行员崇敬爱戴的舰队指挥官刻划的栩栩如生。尤其是当他在危急时刻突然决定自己带

队出击，并指定凯西为他的僚机时，我们就仿佛又看见了以前的那个热血英雄……。有人说，如果没有狂人(Maniac)，那么银河飞将的魅力起码要减少一半。这种说法虽然有些夸张，但是由汤姆·威尔逊(Tom Wilson)所扮演的狂人的确是系列中一个不可或缺的人物。这次他在游戏中依然有着出色的演出，有趣的是现在的狂人似乎有了一点点的成熟了。此外还有与凯西一同毕业、看起来似乎总是一个乐天派好酒者的麦斯特罗(Maestro)，总是玩弄着一把匕首的霍克(Hawk)等等。除了人物，游戏中的那些宏伟的过场也常常使得我们不能自已，尤其是每次出击前战斗机准备的3D动画总是让我们的心中充满着大战来临前的紧张与激动。总而言之，如同电影般高品质的过场绝对是《预言》一个极大的卖点。而最让人感到欣慰的是离开了克里斯后，《预言》的制作者终于没有让所有这些喧宾夺主，游戏真正的乐趣与重点还是在与太空战斗上。

激动人心的空中战斗

在战斗中我们首先要提的就是它的声光效果了。经过精心的设计后，毫无疑问的《预言》便成了系列中最漂亮的一作了。尤其是其中所有异形舰船以及它们的造型都是由曾经参与过电影《银翼杀手》制作的著名未来派画家席德·米德(Syd Mead)所创作的。再加上支援了3D加速卡后，《预言》中舰船的精细度得到了极大的提升。游戏中不仅有雾化后的爆炸效果，真实的战舰，更酷的就要算是飞行器的移动了。我们指的并不是战斗机从A地到B地的移动，而是指战斗机本身可以移动的部分。尤其是外星人的战斗机，它们不仅有着有机体式的外表，有的机翼及其骨架甚至可以折叠，而在战斗中你甚至可以从屏幕上看到这一切。再加上由星云以及行星所组成的黑暗太空，整个视觉气氛真是完美之致。

整个游戏中的音效也极为出色，撇开那些极具魄力的爆炸与动听的音轨不谈，单是战斗中的通讯就让我们大呼过瘾。在战斗中僚机的呼叫与交谈此起彼伏，贯穿于整个战斗中。而似乎每一个飞行员都有着各自独特的声音，夹杂着通讯杂音，从而营造出了一种极其真实的战斗氛围。此外最让我们赞赏的就是战斗中偶尔传入的外星人通讯，怪异的语音与奇异的造型绝对够得上“酷”(尽管我们一点也听不懂！)。

象以前一样，战役与任务是与整个游戏故事相互结合的，而每一个任务不仅有着各自的背景，更有着其各自的重要性。《预言》取消了前作中对话选择决定分支剧情的设定，虽然任务的成功与否与一些选择能够使游戏的进程发生一些变化，但是整个《预言》的剧情基本上是直线式的。事实上我们个人是相当的喜欢这种感觉，作为一个年青的中尉飞行员，肩上所担负起的责任要远远小于那些指挥官们的。他所要做的就是击落与避免被击落，以近乎个人英雄主义式战斗来决定本方的胜利。当然这样一来也有其坏处：那就是在大多数的情况下你无法选择自己的僚机。与此同时，你也不能够自由选择出击时所驾驶的战机。不过这样也使得在某些任务中选择战斗机或者轰炸机时所带来的乐趣更为强烈。当然《预

言》中自然也有多样化的任务：轰炸再次出现只有用鱼雷同时炸毁了引擎与舰桥，大多数的异形大型战舰才能够被完全摧毁。虽然庞大的舰体使得它们相当容易的被瞄准，但是强大的炮塔也足以成为你的飞行梦魇。而游戏中有一个任务可以让你驾驶异形的战斗机进行战斗，对于我们而言，这恐怕是自《银河飞将II》中用地震式鱼雷轰炸基拉西星以来最激动人心的一次行动了。

在战斗中你会发现：比较前作而言，僚机的表现要出色的多。他们不再需要你象个保姆似的保护着他们，而在战斗激烈时，他们也根本不需要你去命令他们攻击或是掩护，相反地你常常会收到他们的命令与指挥(唉，谁叫你是一个新兵呢)。虽然总的来说战斗本身与前作并没有什么太大的差别，但是我们还是在其中找到一些足以震撼人心的东西。记得在一次战斗中异形出现了一种大型的战斗机，一开始我们颇为小心，不过在我们高超的缠斗技术下一会儿就被击落了。当我们准备向下一个目标继续攻击时，这架大型战斗机突然一分为三，变成了三个一组的小型战斗机向我们发起了一阵猛攻。措手不及之下，我们在五秒种后就只有重新开始任务了。

在《预言》中干掉敌人的感觉仍然是那样的熟悉。武器选择系统并没有什么改变，尤其是所有的银河飞将迷们都十分熟悉的镭射枪(Laser)与质子枪(Mass Driver)依然存在。而蓄力质子枪(Charging Mass Driver)则象它的名

字所暗示的那样能够通过蓄力来增加其射击威力。风暴加农枪(Stormfire Cannon)则能够提供象格林机关枪那样的火力。此外还有威力巨大的电浆枪(Plasma,不过发射效率却低的可以)。导弹中我们最喜欢的就要算是集群导弹(Swarmer Missile)。它最大的好处就在于能够在同一时刻发射出数枚，并能够对于敌机的诱导器产生反干

扰。但是除非你驾驶黄蜂式战斗机,否则就没有机会享受到那种一击必杀的快感了。

无论从哪方面来说,《预言》中的战斗都可以让我们给予它极佳的评价,这无疑才是《银河飞将:预言》中真正精彩与吸引人的地方。

不足之处

不过这里还是有一个部分被制作者抛弃或者是遗忘了那就是连线功能。虽然就个人而言,我们并不象有些银河飞将迷们那样的失望。原因很简单,我们所期待的是一系列由剧情串起来的精彩的战斗,而不是又一个太空版的死亡竞赛。不过我们也承认,如果能够和几个朋友一起完成一个高难度的任务,相信应该是十分的有趣。还有一点也许有些苛刻,但是我们在这里还是要提一提:其实整个游戏的任务结构自《银河飞将 I》以来就没有什么本质上的变化了。巡航、战斗、护航、轰炸……,我们真的期望能够在《预言》中看到一些新的东西,可这次的结果还是……唉!

适合玩家　飞行模拟迷、银河飞将系列的爱好者

画面表现　★★★★☆

音乐声效　★★★★

操作界面　★★★★

娱乐价值　★★★★

耐玩程度　★★☆

优秀点点　出色地将战斗与过场有机的结合起来,声光效果令人满意。

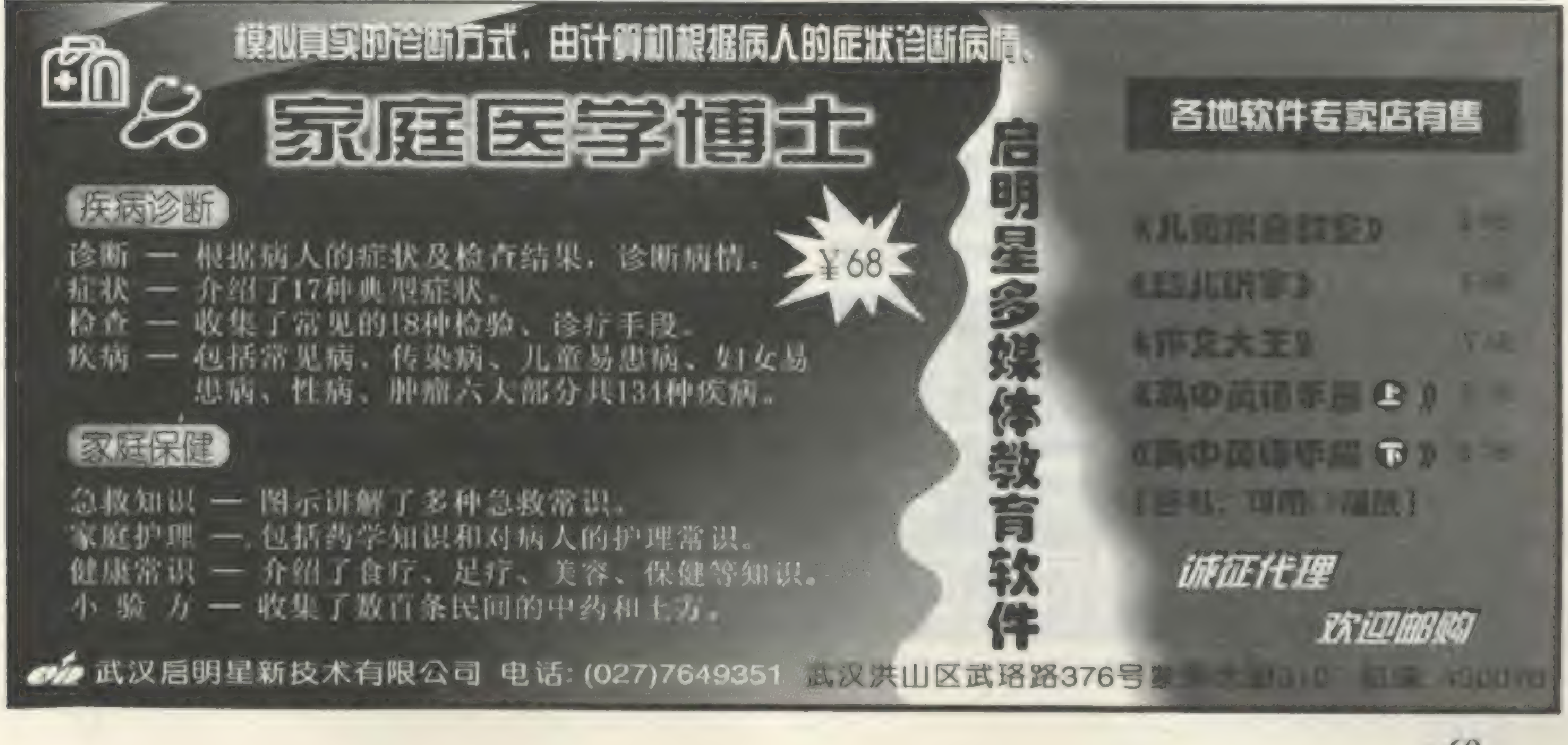
劣迹斑斑　缺少多人连线功能、游戏构架没有创新。

最终评判　85

our e-mail:starain@online.sh.cn

our homepage:www.ether.online.sh.cn/liuxingyy

《游戏赏析》栏目开设一年多来，以评测分析最新的游戏为主,很受读者喜爱，但也有很多缺点，比如格式混乱等等，这次流星雨工作室创作的两篇文章，将是本栏目以后的格式，希望其它作者也以这样的格式投稿，把《游戏赏析》这个栏办得更好。



游戏类型:动作
发行日期:97年12月
发行公司:Activision
制作小组:Kalisto Entertainment
官方网址:www.activision.com/games/action/nc/
最低配置:奔腾133、16M内存、2M硬盘、2倍速光驱
推荐配置:奔腾133、32M内存、75M硬盘、16倍速光驱、3D加速卡

时下最流行的游戏类型莫过于即时战略,而论单人游戏那绝对是《古墓丽影》这类三维动作冒险游戏最受欢迎。前些时日自然是《古墓丽影2》独领风骚,然而近来除了沉迷于在其中寻求褒之匕首的下落外,由来自法国的Kalisto Entertainment在97年末推出的三维动作游戏《恶梦鬼魅》也耗去了我们不少的游戏时间,其恐怖怪异的怪物造型与诡秘阴森的游戏氛围吸引着笔者在其中大打出手,与群魔众怪直杀个数十小时,直至将老魔头亚当克罗利(Adam Crowley)干掉才告一段落,尽管此时已十指酸麻,但其中感触良多,不由落笔成文。

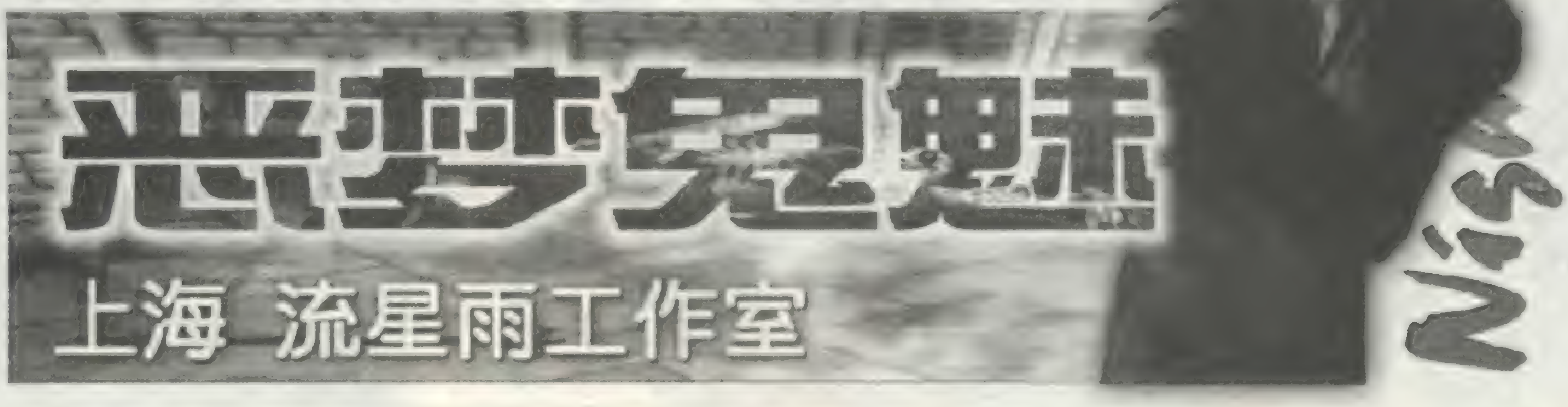
伦敦大火之谜
——游戏的故事背景

《恶梦鬼魅》玩起来是从头到尾打个不停,但它却有个挺有深度的故事背景。不过在游戏的正式版中却没有怎么交待,所以我们决定还是说出来让大家听听。整个事件先要追溯到1666年,在伦敦一个名为“冥界女神(Hecate)”的组织为了控制整个世界而开始研制一种可以把人变成超人的药水,然而这样的研究带来的后果却是造出了各种被称作“恶梦鬼魅”的怪物。于是研究计划被迫更改,“冥界女神”开始试图用这种药水将人们变成可以控制的怪物,但其中的成员赛缪派帕斯(Samuel Pepys)对这样做法十分反感,因此就借机将研究恶梦鬼魅的秘密地点放火烧了,不想这就引起了历史上著名的1666年伦敦大火。此事至此似乎已风平浪静,不想到了1830年这些怪物再度出现在伦敦街头。没人知道究竟是怎么回事,直到牧师伊纳提斯(Ignatius)得到了一本赛缪派帕斯留下的秘密日记。他发现其中的异常之后,立刻将这本记载了“冥界女神”所有暴行的日记寄给了免疫学博士简F(Jean F),不料博士被杀、日记被盗。博士的女儿纳狄娅(Nadia)和牧师伊纳提斯在参加葬礼时收到了一张小字条,让他俩去找一个名叫亚当克罗利(Adam Crowley)的。而事实上这家伙就是整个事件的策划者,也就是游戏片头中那个披头散发、口中念念有词的怪人。游戏也就从这里开始进入“梦魇”。显然制作小组很精心地对游戏的背景作了细致的策划,这可比大多数此类游戏中没头没脑地胡打一气可要强多了。

与怪物缠斗肉搏
——整个游戏的乐趣所在

虽然与《古墓丽影》同为三维的动作游戏,但显然《恶梦鬼魅》是属于一打到底的那种,其概念倒类似于过去街机上比较流行的《名将》、《三国志》等一些冲关游戏,玩家只要操控主角与各种奇形怪状的怪人打斗,然后在一路上可以找些可以补血或是杀伤力特别强大的宝物为自己的斗魔历程添砖加瓦,最后把老怪解决就OK了,整个游戏几乎没有什么解谜成份,最多也就是拉几个开关而已。可见《恶梦鬼魅》的核心完全是放在了主角与怪物之间的打斗上,围绕这个核心我们可以看到制作小组为此作出的种种努力。

笔者在游戏中冲杀了没几版,就明显感觉到制作小组在设计主角招式的操作时多少受了世嘉的VR战士(Virtua Fighter)系列的影响,基本的四键操作(一键出拳、一键出脚、一键防守、一键跳跃)中除去跳跃键那就与结城晶、陈佩斯如出一辙了,而游戏中象是各种按键组合起来的必杀技多少有那么一些VR战士的影子。而且玩家可以在游戏中选择伊纳提斯和纳狄娅男女两位主角之一进行游戏,两者一个操棍、一个握刀,各自拥有的近二十招繁简不同的必杀技也不尽相同,这样玩家就可以充分按照自己喜好的方式与怪物角斗。而且《恶梦鬼魅》的操作非常亲切,除了基本的四键



和方向键之外就只有使用宝物的按键和开启地图的按键了。而且大多数必杀技也只要用到上述最基本的四键就够了，只有少数几招需要配合方向键，因此玩起来绝对不会有手忙脚乱之感。而且这些必杀技并不简单得只是影响伤害程度的多少而已，不同的招数有时会产生不同的攻击效果，象对付僵尸和执刀高帽人时用"旋转劈(UP+S)"可以一招制敌，不然用一般攻击前者倒下后还会复活、后者则生命力超长十分难缠。而有些强力必杀技甚至能将巨无霸那样的家伙一招剁成两半，比如说纳狄娅那招使出来有点象《街头霸王》中升龙拳那样的"血色芭蕾(K S UP+S+K)"。在这个游戏中，总共将有包括狼人、火牛、巨蜂等 21 种完全不同的"恶梦鬼魅"让玩家经历，且每种怪物都拥有各自不同的进攻方式，象以力取胜的巨无霸、敏捷见长的狼人、攻击距离超长的章鱼等都有各自的优劣势，因此要是想最有效地攻击他们必须要以各种不同的招数结合不同的策略。此外，在整个游戏的全过程中还有四个 BOSS 级的恶魔出场，对付他们的方式也与一般的怪物不同：要打败喷火的多头水蛇(Sewer Snake)必须将周围的柱子打断再取其性命；源源不断抛雪球的雪怪(Snowman)最怕炸药的威力；交替着扳动左右两边的机关可以困死擅使飞刀的琼斯曼纽(Jose Manuel)；在最后也只有依靠必杀技才能送亚当克罗利那老魔头见撒旦去。

为了使整个游戏更趋于平衡，《恶梦鬼魅》中还加入了不少其他的元素。整个英国大地被恶梦鬼魅们所笼罩，只有区区三条命，即使拥有再高超的必杀技也不可能与恶魔们争斗。因此首当其冲的当属各种能够助伊纳提斯和纳狄娅除魔的宝物。游戏中总共出现 X 种宝物，其效果可谓无奇不有，包括可以废掉怪物双肢的炸药、能射杀视野中所有恶魔的散弹枪、自然还少不了那些可以加血的亮珠和加命的心脏等等。而且得到这些宝物的途径除了直接从怪物的尸体上得到，更好更有威力的往往是在一些隐藏的地方，需要将一些诸如窗户、木箱这样的东西打碎后才可能拿到。尽可能多地发现宝物将直接影响到玩家的锄魔大业，而这些宝物的得到很大程度是取决于玩家自己寻宝的本领。因此，这种辅助于打斗的探寻乐趣使游戏的娱乐性进一步多元化。接着就是时间限制功能。我们刚开始玩这游戏时就注意到在画面的左下角除了血槽外，还有一个绿色的能量槽。它每时每刻都会象沙漏那样慢慢向下减少，但只要一击毙怪物它就自动加满并重新开始减少，当然若是让它将其中的能量都流完的话，那么只有死路一条。这样一来就迫使玩家必须不停地与恶魔们交战，无形中加快了游戏的节奏，难怪我们一玩上这游戏没几天就告爆机。

显然，制作小组为了充分体现出《恶梦鬼魅》在打斗方面的娱乐性，的的确确是下足了功夫的。他们并没有只将二维卷轴的冲关格斗游戏简单地三维化，而是在主角的必杀技和功击效果的多样性上进一步地深化，使游戏玩起来更加多变更加精彩。再加上一些时间限制等新因素的融入之后，《恶梦鬼魅》最终展现出的打斗系统是值得人们为他叫好的。

恰到好处的声光表现
——恐怖气氛的出色烘托

《恶梦鬼魅》除了打斗系统颇见新意之外，它在声光方面的表现也同样令人刮目。基于整个游戏体现出的是一种恐怖诡秘的游戏风格，因此游戏在画面、音乐和音效上都力求刻划出 1843 年伦敦城中那种黑暗压抑、危机四伏的感觉。"恶梦鬼魅"出没的地方就应该是如同梦魇般令人窒息。

《恶梦鬼魅》总共提供了 320×200、512×384、640×480、800×600、1024×768 五种分辨率，在我们配有 3Dfx Voodoo 加速卡的奔腾 MMX166 上，可以非常流畅地运行 640X480 模式。因此可谓是真真切切感受到了地狱般的城市。在"梦魇"中没有白天，永远只能在黑夜里与群魔过招，有时甚至还会遇到雨、雪、闪电等各种不同的恶劣天气，所以整个游戏的用色基本上都偏暗。那些怪物看上去八成也都是阴森森的，由于制作小组对游戏中所有的物件刻划的都非常细致，贴图也非常稳定，所以那些怪物的狰狞丑陋之状看起来真是清清楚楚，笔者见了这些人不像人样鬼不像鬼样的怪玩意儿就恨不得立刻将他们从画面上清除掉，所以到真是激起了不少杀敌的热情。此外，游戏的光影效果也非常出色，无论是伦敦街头昏暗飘忽的灯光还是各种不同程度的爆炸效果，都是如假包换般的逼真。尤其当主角用宝物"雪花"冻住各种怪物时，刹那间怪物凝成半透明的形状，那种独特的效果实在令人拍案叫绝。此外，游戏的音乐也极好地烘托了整个游戏的阴森气氛，在一般的关卡中由钢琴、小号、风琴奏出的低沉曲调隐隐约约，充满了神秘感，再加上远

处时有时无的似鬼哭狼嚎的各种怪叫，让人油生恐惧惊栗之感。而到了与 BOSS 老怪拚命的时候，配合的乐曲也变成了激烈鼓噪的摇滚，听了不禁使人热血沸腾，让我们打起十二分的精神投入到异常刺激的战斗中。

毫无疑问，《恶梦鬼魅》在声光方面的表现恰到好处，将游戏灰暗阴森的感觉烘托得淋漓尽致，至少也有90分的水准。

与生俱来的缺点
——不是完美

诚然《恶梦鬼魅》在许多方面的表现都令人叫好，那为何它在业界的评价不高呢？甚至在 Top 100 上也成绩不佳，这似乎与我们对它的评价比较不符。就这一点，我们认为原因主要有两点：一是整个游戏的基调定位在恐怖黑暗压抑的气氛之下，尽管其塑造得非常出色，但“梦魇”总是会让许多人望而却步，拍手附和的人当然少了许多，结果难免受冷落的命运。二是由于《恶梦鬼魅》侧重于表现与怪物格斗的乐趣，所以在解谜方面没有花下多少力气，这样最终使游戏不如《古墓丽影》那样具有深度，而且也缩短了游戏时间，我们通关总共也没花去十个小时，这样的游戏时间显然是属于比较短的，况且这类动作游戏的耐玩性本来就先天不足，相信大多数玩家

都不会去玩第二遍，那么《恶梦鬼魅》在这方面的缺陷就更明显了。

Tips

以下是每关开始前游戏自动提供的必杀技：

拳 = S、脚 = K、防守 = B、跳跃 = J

伊纳提斯：

Triple Strike: S S S

Triple Kick: K K K

Temple Strike: S S K

Scottish Backhand: S K S

Lost Judgement: K S B

Lunge Kick: S J K

Hammer Curl: K S S

Windmill Slam: K K K S

Crescent Kick: S K K

Hammerhead Crash: K S J

Cyclone Leg Sweep: S S S K

Judas Jack Knife: K J B

Spin Strike: K S K S

Ahab's Revenge: S K S K

High Kick Teint: S J S K

纳狄娅

Triple Strike: S S S

Triple Kick: K K K

Side Flip Kick: S S J K

Sever Slash: S J + B

Cymnast Strike: K UP + K

Divide & Conquer: K UP + K K + S

Back Clip Kick: S S S K UP + K

Crescent Kick: S K K

Wathering Slice: K K DOWN + S

Bloody Ballerina: K S UP + S + K

Feet of Fury: S K K K

Cyclone Volley: K K K S

适合玩家　　3D 格斗动作游戏的爱好者

画面表现　　★★★★☆

音乐声效　　★★★★

操作界面　　★★★★☆

娱乐价值　　★★★☆

耐玩程度　　★☆

优秀点点　　华丽精致的画面表现，恐怖气氛烘托得很成功。

劣迹斑斑　　缺乏耐玩性，而且惊栗的风格也不是能迎合所有人的口味。

最终评判　　80分

一声鸡鸣啼破了夜的静谧，东方的鱼肚白渐渐托起蓬勃的太阳，正如初临的生命般鲜活可爱。料峭的春风中不时传来一两声婴儿啼哭，那是巴特与玛茜的幼子兰迪斯的声音。在村边一间暖融融的木屋里，巴特去给老村长送药，微笑着与爱妻道别，并嘱咐玛茜小心行事，不要给村人看破身份。玛茜柔声答应，垂首哄逗着襁褓中的婴儿。巴特走后，玛茜将幼儿置在地上，口中念念有词，以女武神的名义施展法术，请求诸神对爱子的护持，不料这一切被窗外的村民看在眼中……

祠堂里，村长正在举行祭祖仪式，一名村民惶惶跑来报告玛茜的奇特行径，村长万分惊慌，在请示了神祇之后认定玛茜是邪恶的教徒，会给村里带来不幸，便召集村民捉来玛茜母子在村外的乱石中举行火刑。熊熊的大火渐渐漫过了玛茜的身躯，就在这时空中突然出现了一道黑暗的大门，一道蓝芒中玛茜的身影被吸入其中。

玛茜消失后，数道电光雷火逼退了众村人，三位女武神从天而降，向村人询问姐妹——玛茜的下落，村长率众偃伏在地恳求女神们的宽恕，女神们难消心中的怒火，将手一扬，大片的火光中整个村庄化为残垣瓦砾。巴特返回家中不见了妻儿身影，村庄也变成一片废墟，他仓皇地四处寻找，终于在村外的草丛中找到了兰迪斯……

光阴荏苒，若干年后兰迪斯已长成英俊魁梧的少年，巴特则因为操劳过度而身患重疾。这一天，巴特将兰迪斯叫到身边，告诉他母亲玛茜尚在人世的消息，说完便在兰迪斯的惊呼中溘然去世……

第一章　英雄之出世

这一天，兰迪斯前往村外打猎，忽见一群士兵正在追赶一名剑士（索尔）。兰迪斯发现剑士中了毒伤，便取出解毒剂给他服下，此时大队士兵拥过来，伤势略减的索尔站起身形和兰迪斯一起杀入敌群。

作战提示：1. 在开始两个回合必须将道具栏中的解毒剂交给索尔服下，否则索尔毒发身亡就会GAME OVER；2. 当英雄等级的索尔醒来后，在敌群中不会死掉，这时玩家可跟在他后面“偷”点经验值；3. 本关过后，城镇中出现了秘密商店，在里面可买到一些稀奇古怪的东西，本关秘密商店的密码：右边小键盘626A。

索尔的身体逐渐恢复，他向兰迪斯表明了自己是罗特帝亚国王的身份。希望兰迪斯能与他一同出去旅行，顺便寻找失散的母亲。想到母亲，兰迪斯答应下来。

篝火边，索尔已酩酊大醉，这时兰迪斯似听到了某种召唤。循声来到郊外的石碑前，石碑上忽然现出了女武神丝卡蒂亚的身影，说为兰迪斯即将出行而感到欣慰，她感应到兰迪斯会在不久的将来与母亲见面。因为他的血液中有一半神的血统，只要他努力，命运之线就会始终引导着他。临别前，女武神送给兰迪斯守护之神——火神的礼物，在女武神的咒语中，兰迪斯的生命潜能被激发，从此拥有了施展魔法的能力。

第二章　恶魔之窟

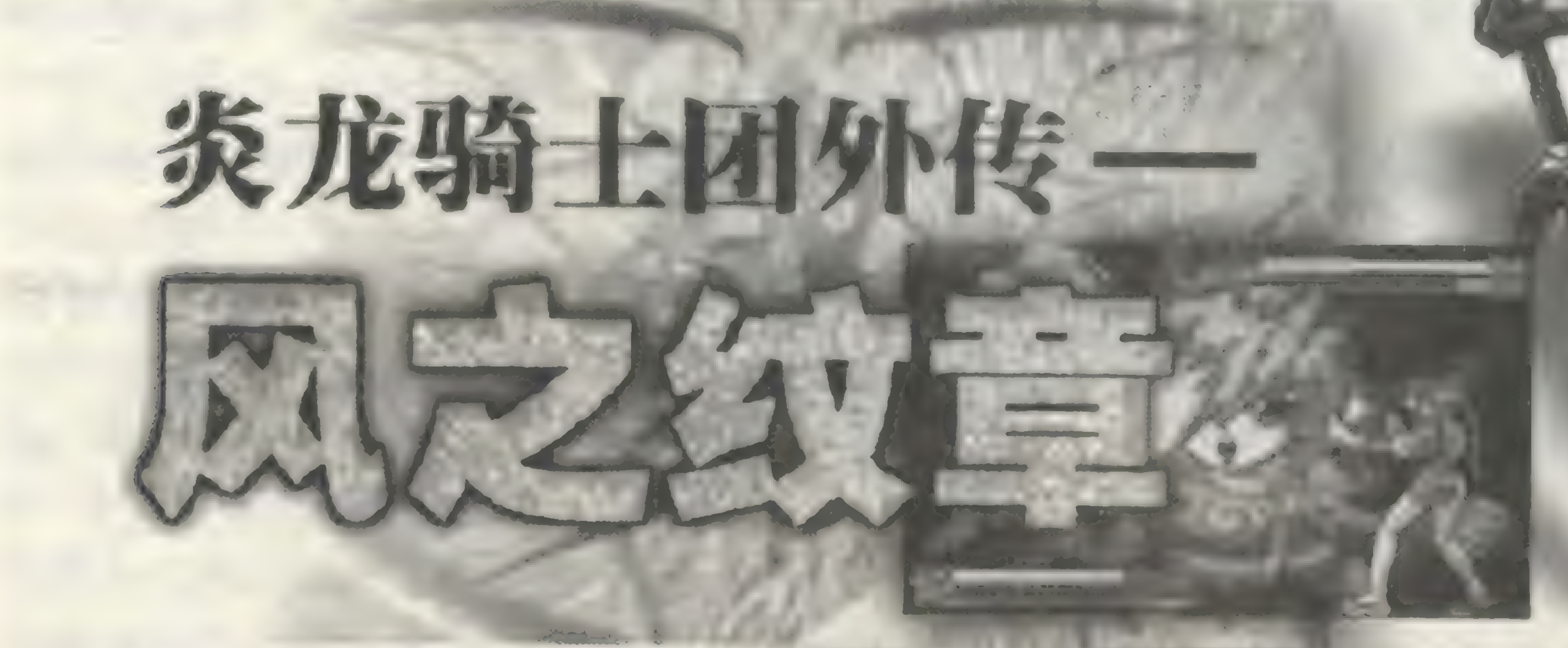
兰迪斯和索尔来到前方的一个小镇上（在镇上的道具店、武器店及诊所可做战前准备），与酒巴老板娘交谈，得知一名僧侣逃往镇外山上。两人出镇，见一僧侣（尤利安）从山上仓皇奔来，说只为节省旅馆费而上山误闯魔窟，遭到魔怪的追杀，于是索尔和兰迪斯上前营救尤利安。

作战提示：1. 地图右上角的红色宝箱有魔法杖；2. 应以索尔为后盾，培养兰迪斯和尤利安的等级，务使两人相互配合，多积累经验值；3. 尤利安擅使医疗法术，他所带来的光之徽章是转职于光明系的必须品；4. 本关秘密商店的密码：右边小键盘6426A。

消除魔怪后，尤利安提出加入队伍的请求，索尔满口答应下来。

第三章　石巨神的封印

来到荒凉沉寂的上古石巨神遗迹，三人听到有位战士（亚克）厉声数落一个魔法师的邪恶行径，魔



法师奸笑声中念起了咒语，尤利安见状大惊，说这是反禁咒的咒语，看来他是要唤醒这里所有的石巨神。尤利安说必须在念完咒语之前将魔法师打倒，否则后果不堪设想。

作战提示：1. 还是利用索尔积累经验值，注意在战斗中不要与索尔离得太远，否则很容易受到石怪的围攻；2. 本关秘密商店密码：右边小键盘 8888。

在将魔法师诛灭后，亚克加入队伍。

第四章　谜之女

进入下一个城镇，在郊外悬崖边，众人见到一名少女正受到士兵的围困，那少女被逼跳下千仞山崖。兰迪斯等人在山中找到她，在众人的救治之下，她终于醒转过来，说自已名叫法莲娜，已记不起家在何处。这时大队的士兵包抄过来，叫众人交出法莲娜，于是众人与士兵们展开了一场拚杀。

作战提示：1. 本关必须保证法莲娜的安全；2. 在打败所有敌军的前提下，提升兰迪斯和队员的等级是最重要的；3. 本关进入秘密商店密码为：右边小键盘 84268。

打败所有士兵后，大家认为法莲娜的失忆症不是一时半会儿能够恢复的，于是决定将她留在队伍中，等病好之后再送她回家。

第五章　疾风之帝国军

来到镇上听到一个惊人的消息，说罗特帝亚的国王索尔疯了，不但将忠心耿耿的大臣亚雷斯等人囚禁起来，随身的侍卫也被赶出宫廷，现在整个马拉大陆的人们都惶惶不安了。来到镇外，兰迪斯看出索尔忧心忡忡。索尔说事情很不简单，自从他离开宫廷，中毒、遇难、替身、大臣被拘，这一切好象都是有人精心布置的，索尔发誓要将事情查个水落石出。正在说话间，一个身着罗特帝亚王国制服的士兵跑过来，索尔上前答话，却被那人暗算身受毒伤，那士兵狞笑中现出了本来面目，在一大队士兵赶来时悄然隐退，于是众人与王国的士兵展开一场生死之战！

作战提示：1. 战斗中注意保护法莲娜的安全，索尔虽全身麻痹没有战斗力，但还不会死亡，想必这是游戏设计者给玩家一个练功升级的机会；2. 本关的秘密商店密码为：SOAR。

第六章　帝国军追击

众人正在为摆脱掉追兵而兴奋不已，不料前方的木桥上又拥过来大队罗特帝亚士兵，在击退桥梁附近和后面的伏兵后，众人来到一处森林中过夜。

作战提示：1. 本关敌人等级较高，应尽量使用法莲娜的麻痹术；2. 本关进入秘密商店密码为：SECRET。

篝火旁兰迪斯等人香甜入睡，唯有索尔在林中徘徊思量。想着王宫里的凶险纷争，他不愿将兰迪斯等人也牵连进去，便悄然离开了，四人醒来不见了索尔的身影，心中都感到一丝怅然。

第七章　竞技场战士

来到下一个城镇，见一面墙上贴着一张挑战榜，几人正议论间，忽然一阵风刮过，那张榜单倏然从墙上脱落飘在众人身上，这时立刻围上来很多城人将他们拥上武斗场地，看来不打架是不行了。

作战提示：1. 这又是一个练功的好地方，战场中的五个敌人在生命降到一定数值后会自动补一次血，所以记着不要一开战就赶尽杀绝；2. 多用法莲娜的麻痹术麻痹敌人，然后让亚克和尤利安多积累些经验值；3. 本关秘密商店密码为：数字键 12211

打败了裘娜及四名打手后，裘娜爽快地付给了一千枚金币。但她以今后没钱付酒帐为由要求加入队伍，兰迪斯被她缠得无奈只好答应，裘娜闻言哈哈大笑。

第八章　地底监狱

进入下一城镇，五人来到镇北郊外，在森林中见到了魔导士费塔加，他请求众人帮他在洞窑前引开看守，他自己则绕到洞窑后方安放炸药，帮助被囚镇民逃脱。于是众人进入洞窑，大呼小叫引来了大批看守，混战中费塔加从另一个自挖的洞穴爬入窑内，放出了被囚的镇民。这时有大队敌援兵赶到，众人一起阻住敌军，掩护镇民从洞穴中逃走。

作战提示：1. 在费塔加进入洞窑几个回合后会由右下方和左上方出现两股帝国骑士，而下一回合在左

下方还会出现敌第三股援军，因这一股援军等级太高，所以最好不打；2. 在行动中保住兰迪斯不死的情况下，其余人应不惜一切代价对抗右下方的敌军，至少保证一名村民逃离洞穴；3. 在山洞的左下方有两个宝箱，派人去取可得到黑暗徽章和锯齿剑；4. 本关秘密商店密码：....(四个点)

镇民们安全离开后，众人将王宫的事告诉了费塔加，于是大家决定一起去替索尔洗涮冤屈，裘娜一听又

有架可打当即乐不可支。

第九章　布兰多与盖亚

来到下一城镇，众人去看布兰多爷爷的试飞典礼。不想布兰多的飞行器发生故障坠了下来，落在一座陌生的建筑物中。他四处搜索，竟找到了一架机器人（盖亚）。替它装上飞行器电池，盖亚居然行走起来，并伸臂为布兰多在墙上开了一扇"大门"。当兰迪斯一行人寻至建筑物时，布兰多和盖亚正遭受黑暗骑士的围攻，于是大家又投入到一场拚杀中。

作战提示：1. 这一关保住布兰多和盖亚不死是制胜的关键，战斗开始时不要让两人同时进入两名黑暗骑士的进攻范围，要各个击破。利用布兰多空间飞跃能力大的特点进行首轮攻击，然后让盖亚去补上一拳，就能搞定一个黑骑士。至于那难斗的魔导师则不要让他打到布兰多，由盖亚以再生药补充生命值去捱他的冰魔法，而布兰多在远处游移进攻；2. 在战斗开始时不要让兰迪斯同时被两名魔导师攻击，伙伴们的站位应尽量分散，集中力量解决魔导师；3. 后期左下方出现的敌援军等级不是很高，可派等级较低的战友上去练练筋骨；4. 大殿中央的部分火盆下有魔法水晶等宝物；5. 本关秘密商店密码为：BARNADO。

在打败所有的黑暗骑士和魔导师后，众人逃往下一个城镇，布兰多带着机器人盖亚一同加入了队伍。

第十章　宗教法庭

众人出镇来到城门前，被守卫索要过路税，众人不交，于是大队士兵拥上来将众人交往宗教法庭。法庭上主教满口滥调，诬陷兰迪斯等人数大罪状，欲治死罪。这时平时柔弱的尤利安挺身而出，大声斥责主教的卑劣行径，并当场罢免了他的神职。主教不服，于是尤利安说出自己是当今教皇——圣杜克兰十七世的身份，令众人惊讶不已。主教见事情败露，便唤出大批士兵欲行刺教皇，兰迪斯等人忙上前救护。

作战提示：1. 本关胜利条件是从战场的正下方逃离，在战斗初期不要让移动范围大的人冲得过快，要照应移动较慢的盖亚等人，集中火力在五六回合之内消灭从右边门内出来的敌人，然后再快速抢下楼梯。注意在楼梯口堵着的魔导师，务必先迅速干掉一个，否则会很难打；2. 在第十二回合时下方出现十名敌援军后，要派一个等级较高的人不遗余力地快速往下冲，其余的人则牵扯敌军，否则等十九回合时左上方的敌援军下来后就很难打了；3. 本关秘密商店密码：ENTER。

第十一章　琴琴参见

从镇子来到野外，众人遇见一名紫衣少女正遭受魔怪的追杀，忙欲上前救助，却不料那少女身形快捷如闪电，于刹那间将众魔怪击倒。众人讶异间，紫衣少女上前问好，原来她是武圣卡里斯的徒弟琴琴，刚才佯装遇难是为了试探众人有没有爱心。正说话间，大队魔兽围拥过来。

作战提示：1. 本关的中央和上方有圣光之矛和光之徽章，所以要尽力朝中央聚拢，如果没有及时拿到，第八回合从左翼出现的敌援军中就会有两只怪物去抢宝物，拦截起来非常麻烦；2. 本关秘密商店密码：小键盘8426。

第十二章　众神的兵器

出村镇行了一段路程，看天色将晚，众人便在森林里生起一堆篝火相围而眠。这时一位女武神出现在面前，将众人带到一座神密的宫殿。殿中女武神向火神禀明了兰迪斯乃是武神玛茜之子，请求火神赐给兵器。火神现身后说要使用神的兵器必须有一定的资格才行，于是众人跟随女神进入一条走廊。走廊中有三个房间，每个房间都有一件神器，众人只能择其一。打败把守的神兽，即可得到相应的兵器。

作战提示：1. 最好选雷德，因为兰迪斯将来达到一定等级后，要转职成英雄需要用雷德炼成的神之圣印。守护兽并不难打，可借此提升一下大家的等级；2. 本关秘密商店密码：右边小键盘426。

第十三章　地狱三斗神

出村镇，琴琴见师父卡里斯正遭受三大武术高手的围攻，卡里斯寡不敌众身负重伤。众人急忙拥上前去。

作战提示：1. 本关敌人是傻瓜型的，不进入他们的视野范围他们就不动，所以可以一个个地“引发”他们，再一哄而上乱拳打死；2. 本关秘密商店密码：20－40。

敌人被铲除了，卡里斯知道自已将不久于人世，便将兰迪斯叫到身前，说索尔已和其他大臣一样遭到了禁锢。那些人不处死他，这里面一定包含着更大的阴谋。卡里斯将琴琴托付给兰迪斯，要众人去王宫帮助索尔，然后微笑着闭上了眼睛……

第十四章　天空之骑士

进入城镇酒巴，听老板说最近这里经常有飞龙骑士经过，仿佛要发生什么事情。来到郊外，众人谈论着传说中的葛斯洛喀教派。尤利安说这是新兴的教派，它所信奉的是传说中的混沌神，不知卡里斯死前提到的是不是这个教派。这时亚克说起当初在石巨神遗迹中见到的魔导师就是葛斯洛喀教派的，这个教派所奉持的教义是世间万物所有的力量都要均衡，只有力量均衡才能使对立的两方同驱至美的境界。看来一定是葛斯洛喀教徒认为强大的罗特帝亚王国破坏了他们所谓的力量均衡，便设计陷害索尔，颠覆这个王国的统治以达到削弱强者的目的。这时尤利安想起卡里斯临死前的话，认为当务之急是赶快营救索尔，否则等他的利用价值一过便凶多吉少了。正说话间，大群的骑士与飞兵蜂涌而来，意欲剿拿众人。为了避开敌军的空中优势，众人越过平原进人森林，在摆脱了所有追兵后，裘娜说要赶紧去达拉尼亚揭露假索尔的阴谋。

作战提示：1. 由于在第六回合会在下方出现敌方援军，所以要往上强攻；2. 在战斗结束后会有一疯老人出现，裘娜打败他可得妖刀；3. 本关秘密商店密码：NIGHT。

第十五章　要塞炮危机

出了城镇，众人在山中跟踪一名步兵，步兵发觉后大声朝崖上呼叫，这时一束激光将他化作一把飞灰，众人见了不由心中惊惧。这时山崖上垂下一根绳索，一个纤小的身影援绳而下，在修好了前方的桥梁后，那女子

(玛丽安)挥手招呼众人赶快过桥。众人向玛丽安道谢，玛丽安却嚷着要追随众人去旅行，去看梦中大海的模样。

作战提示：1. 注意在战斗中闪开右侧激光炮的十字形攻击范围；否则就只有当炮灰了；2. 如在二十五回合内摧毁激光炮，下方就会有大刀叔叔出现，裘娜胜之可得妖刀村雨；3. 本关秘密商店密码为：815(或 15)。

第十六章 罗特帝亚突入

来到罗特帝亚王宫，大家兵分两路，一路在王宫前引开侍卫队的注意，另一路则绕向监狱将索尔救出。在裘娜、玛丽安、法莲娜、琴琴和盖亚走后，兰迪斯等五人的行踪被敌军发现，于是战斗开始。

作战提示：1. 从本关开始的三关是连续作战，所以在进入战场前要在城镇上整点好行装，多准备一些药剂；2. 在本关开始时要集中往左上角冲，因为那里有一个神密的流浪铁匠；3. 如果你曾在火神的宫殿得到了雷德，那么把它交给铁匠打成神之圣印。但第一次打造失败了，铁匠会把打坏的雷德交给你（金属矿），在二十五关和高能量装置一起交给布兰多，可研制出高能量炮。如果在此让铁匠再次打造，就会打出神之圣印，在兰迪斯够等级，并且其它的队员还没有转职的情况下，兰迪斯可以用神之圣印转职为英雄；4. 在左右两侧的树桩处有一些宝物；5. 本关秘密商店密码：LOTORIA。

第十七章 人质之危机

法莲娜等五人一进入监狱就被狱卒发现，在清除了所有的士兵及后期左下角出现的援军后，牢中的索尔运力推倒了闸门，率领众人杀往王宫大殿。

作战提示：本关难度不大，在战斗开始的阶段可派法莲娜去取宝箱里的强化套件，给盖亚装备可学会轰神炮，否则在敌军援兵到达后会抢走强化套件。

第十八章 咆哮之狮王

兰迪斯等人一进入宫殿，就看见索尔闪上台阶，一剑挑去了假索尔(凯因巴)的面具。凯因巴说这一切都是教主(魔导王)的命令，因为他怕罗特帝亚太强大了，会影响到以后的大事。这时法莲娜等人从宫殿左侧后门进人，凯因巴见状拔腿开溜，索尔纵身追去，这时大队敌军涌了进来。

作战提示：1. 首先将队伍分成两拨，分别冲向左右两侧。站住脚后从前上方的四扇窗子内每回合会进入四名敌人，有龙兵还有骑士。龙兵的攻击范围较大，但生命值和防护力较弱，可派布兰多和玛丽安解决，而骑士可利用兰迪斯的地狱之火和琴琴的必杀技除之；2. 第十三回合在宫殿的下方会有一大群敌援军到达；3. 在王座上方的鹰形图标上有皇家圣弓，可派布兰多去取；4. 如在二十五回合内结束战斗，会有疯老头出现，裘娜胜之可得妖刀。

兰迪斯等人消灭了所有伏兵后，在王宫门口见到了空手而回的索尔。索尔说王宫里尚有一大堆事务亟待处理，暂不能随他们离开，不过如果他们遇到困难，他会及时赶到。

第十九章 蛇口之道

出城镇后众人来到蛇口之道，不料在山谷中遇到了埋伏，尤利安说敌人能够随时掌握我军的行踪，这其中定有原因。

作战提示：1. 如果队伍够强，可从左右兵分两路同时出击。在战斗初期务必先除去左右两翼平台上的魔导师，然后再干掉下方左右的魔导师；2. 在战斗中期会有三拨敌援军出现，上方是武圣级的八名战士，左右下方则是七只龙兵；3. 第六回合时有一白衣骑士出现，自称是兰斯洛特，持破阵之矛加入我军；4. 若在二十回合内结束战斗，战场下方会再次出现大刀叔叔，裘娜打败他可获妖刀，若放弃妖刀则可连升二十个等级；5. 本关秘密商店密码为：12。

在一座阴暗的神殿里，凯因巴向教主魔导王报告了小姐法莲娜的事，并自告奋勇去劝说法莲娜回来，如果她不愿意回来，就让她留在兰迪斯的身边通风报信。教主应允，说要尽快接法莲娜回来，因为要启动魔神的封印，必须法莲娜的强大魔力才行。

第二十章 迷走之邃道

出城镇走了一程，不觉间已日暮西山，于是众人在树林中扎营休息。晚饭后，尤利安将兰迪斯找到僻静处，说出自已怀疑法莲娜是敌军内应的想法。尤利安走后，兰迪斯内心矛盾之极，正自柔肠百转，黯然神伤之际，一位女武神自石碑上出现，问他是否真的喜欢法莲娜，为什么不去调查真相面对现实，而在这里枉自苦恼？兰迪

斯无言以对，女神说任何人都逃不开命运的纠缠，而兰迪斯所要做的只有抉择。天亮后众人进入山中邃道，尤利安说这里是往西大陆的通道，也是葛斯洛喀教派的大本营。正说话间，洞的深处传来蛇魔使阴怖的声音，于是一场大战拉开了序幕。

作战提示：1. 右上方有一利器古代炮，可在开始时先派玛丽安用皇家圣弓干掉讨厌的魔导师，再率众往上抢攻，如果动作慢了古代炮就会被敌人抢走，取到后给布兰多装备；2. 本关秘密商店密码：1234(或 1324)。

打败所有怪物后，众人钻出了邃道，唯有法莲娜慢慢落在了后面，因为她看到岩石上刻有葛斯洛喀教的连络图示。这时凯因巴出现在面前，劝她回教，法莲娜不依，于是凯因巴以保护她的安全为由，要她沿路留下联络记号。

第二十一章　地底神殿

出了城镇，众人闯入山中一处宫殿。在打败所有黑暗祭司及士兵后，进入了葛斯洛喀教用于祭祀的神殿。

作战提示：1. 开始时我方行进到左上方，下方会涌来大批敌援军，可用琴琴、法莲娜等人的魔法乱炸狂轰，再由其他人上去补上一击。当往左方进攻魔导师时，还会有大批敌人涌进来，这时可派人到左上第二个宝箱拿强化套件，给盖亚装备；2. 在中间的某个熔岩内可得到极光之矛；3. 本关秘密商店密码：HERO。

在神殿前方的神坛上有一只红色木箱，兰迪斯纵身上去察看，不料打开箱子后，从中飞出一只手执镰刀的恶灵，将兰迪斯砍倒在地后逃开。这时凯因巴出现在神殿中，众人上前欲杀，凯因巴阴笑着说他有救治兰迪斯的方法，但条件是必须带法莲娜回教。当众人得知法莲娜的真实身份时，均大吃一惊，唯有尤利安无奈地叹了一口气。待法莲娜同意回教后，凯因巴说挽救兰迪斯的唯一的办法就是找巫汤婆婆求来失魂汤，喝下失魂汤去死亡之河夺回兰迪斯的魂魄，如果失败了，众人就会永远地留在死神身边。

第二十二章　巫汤婆婆

法莲娜率领众人来到了巫汤婆婆的住处，婆婆说要取失魂汤需要过了她这一关才行。

作战提示：1. 这一关的恶灵很讨厌，要集中火力解决。战斗中会有四股敌援军出现，最难应付的是第三股，注意先干掉恶灵；2. 在汤盆上的图案处可找到魔力水晶；3. 当巫汤婆婆的体力耗到一定程度时，由法莲娜上去打倒她，可得到死神契约，这是进入本游戏最后三个隐藏关的必要条件。此外在下一关用法莲娜打败死神得到反禁制器，在第二十四关由兰迪斯找到魔精石的碎片，都是进入隐藏关卡的关键，缺一不可。

将巫汤婆婆打倒后，婆婆问法莲娜死去的是何人，法莲娜将兰迪斯的事告知，巫汤婆婆为其深情所感动，答应送给众人失魂汤。这时巫汤婆婆看到了法莲娜的脸，露出了惊异的表情。接着她嘱咐众人药汤的药效很短，在喝下去以后务必要在最短的时间内将魂魄抢回。

第二十三章　死神冥河

众人在喝下失魂汤后，灵魂乘坐一只虚无的小船来到地狱之门前，在诡异的空间中千呼万唤也不见兰迪斯的灵魂的影子，当法莲娜找到灵魂队伍中的兰迪斯时，兰迪斯已失去了意识，慢慢地朝地狱之门走去。这时死神出现在众人面前……

作战提示：1. 本关限定二十回合完成，战斗中不要让法莲娜死掉。当敌人较为密集时要用盖亚的轰神炮来轰，敌人较近时也可用琴琴的必杀技来对付，但要小心死神的咒杀术，可先用法莲娜的麻痹术或封魔术僵住它，再一顿狂扁磨去它的生命值，记住在最后要由法莲娜来打败它，得到反禁制器；2. 在战斗中让琴琴站到死亡之门的左方，可听到师父武圣卡里斯的话，得到见形指环，在战斗中可自动增加法力能量，并得到魔法属性四百点。

打败死神后，兰迪斯被死神踢出了地狱之门。数日后，众人来到林间小路，法莲娜强作欢颜与大家挥别。兰迪斯伤感中眼前一黑，昏倒在地……

第二十四章　魔精石的秘密

将养了数日，兰迪斯等人又踏上了艰辛的旅程。这一日行到一处山岗中，兰迪斯忽听到一阵咒语声，原来

是一位魔导士利用一块魔精石念动咒语，唤来了无数骷髅兵朝众人围攻而来。

作战提示：1. 魔精石碎片存放在石台座的右下角，务必派人拿到并交到兰迪斯手上；2. 在地图左下方宝箱下面有高能量装置，和铁矿石一起交给布兰多可制出高能量炮；3. 在第七回合有新伙伴珊加入我军；4. 如果能在二十会合内结束战斗，大刀叔叔会再次出现，如果已有妖刀村正，裘娜打败他可得妖刀正宗；5. 本关秘密商店密码：小键盘2222。

第二十五章　魔战将军

阴森的大殿里，凯因巴将法莲娜交给了身为教主的魔导王，魔导王在微言责怪了法莲娜的出走后，说仪式即将开始，魔神就要降临。法莲娜说没有必要让魔神来管理人间的事。魔导王哈哈大笑，说神的意旨是凡人难以抗拒的。这时凯因巴来报告说兰迪斯一伙人正往这里赶来，魔导王当即下令四位魔战将军前往迎战，而他和法莲娜将进行梦寐以求的降临仪式。

作战提示：1. 战斗开始时注意不要往左下行走，那里会引来敌援军及魔战将军的围攻。可先清理掉攻上来的两股部队，再往右下行走，用琴琴的必杀技攻击密集出现的敌援军，再用盖亚的轰神炮除去那个会魔法的将军，而那个会审判之雷的将军则派珊和兰斯洛特两位老

将去解决；2. 在战斗中派玛丽安去下方的房屋门前，可遇见一位卖弓箭的女人，用三万金可买到风神弓；3. 本关秘密商店密码为：WEST。

月色中，兰迪斯独上绝峰，遇见了母亲的姐妹女武神艾芙罗拉，与女神的一番对话令兰迪斯茅塞顿开，原本痛苦的心情一扫而光。徘徊在险峰绝顶之上，兰迪斯的目光落在对面山崖的建筑物上，那边平台上有个纤纤的身影，仔细辩认下竟是法莲娜！兰迪斯喊出了她的名字，法莲娜回过头来，眼中闪现一抹幽幽的泪光……

第二十六章　狂信人之塔

来到狂信人之塔前，四名魔战将军（怎么又复活了？）率领一干三军将士正严阵以待（简直是在等首长检阅部队嘛！），于是一场混天黑地的厮杀再次展开。

作战提示：1. 战斗开始，头两排的敌人会先攻上来，可用珊和费塔加的魔法来轰，由骑士和英雄战士来打扫战场。再往上走到一定位置，索尔会带领侍卫出现，不用去管他，反正他有金钟罩、铁布衫，敌人怎么也打不死他。这时所有魔战将军的神经都被触发，一股脑地往我军攻来。先挑嫩的涮，最后再做掉魔战将军；2. 在战斗后期要派布兰多飞到神像上寻找一些魔法拳套、极光之矛之类的宝物，能拿到多少就看你的了；3. 如果你和队友的等级不够高（<40级？），可留下那个会魔法的将军，让他的魔法来轰，大家正好利用这“魔法桑那浴”练练筋骨，提升一下等级，因为后面还有更加残酷的战斗等着你呢！

第二十七章　魔导士的野望

兰迪斯等人踏入妖塔内，见法莲娜安详地躺在祭坛上。兰迪斯大声责问魔导士，魔导士却哈哈大笑，说法莲娜的强大魔力是开启异界封印的钥匙，他将以此召唤复活魔神。众人怒不可遏，齐声呐喊杀入魔军。

作战提示：先解决掉三个魔战将军，再靠近魔导王。这时他会招唤来二十只龙兵和十名士兵，依次收拾干净，再去结果魔导王。这时他又会使用鬼动异灵阵来麻痹队员，可调用尤利安来及时治疗。

结局一　兰迪斯身上没有魔精石碎片，或法莲娜身上没有反禁制器。

打倒了葛斯洛喀教主魔导王后，兰迪斯飞快地奔上祭坛，大声呼唤着法莲娜的名字。法莲娜缓缓醒来，见父亲倒在血泊之中，推开了兰迪斯（？）扑上前去，两行珠泪扑簌簌滚落下来。魔导王的脸上露出不甘的表情，说只要这世上有不平等，就会有人继承他未竟的事业……就在这时，由于没有反禁制器，塔中承受不了时空交错而引起的压力，大殿发生了巨烈的震动，大块的岩石松动滚落，直朝众人立身处砸来。众人忙拖住兰迪斯往殿外逃去，而法莲娜抱着父亲的尸体在兰迪斯的呼唤声中岿然不动……

兰迪斯虽然侥幸从倒塌的神殿中逃得一命，但来不及救出法莲娜却成为他心中一生无法抹灭的伤痕。将法莲娜的尸体火化后，他拒绝了索尔王的邀请，独自背上行囊，继续他浪迹天涯的旅程。虽然他寂寞的身影令伙

伴们心酸，但众人都只能望着他的背影越行越远……

结局二 兰迪斯的身上有魔精石的碎片，并且法莲娜的身上有反禁制器。

打倒魔导王后，兰迪斯快步跑上法坛，将手中的魔晶石碎片投向法莲娜。法莲娜跳下祭坛，聆听了父亲的一段遗言后，作为父亲给大家乃至整个大陆所带来痛苦的弥补，她决定随同队伍继续征战。说话间，祭坛后的雕像缓缓打开了，众人陆续走入了那扇诡异的时空大门。

第二十八章　异界之封印(隐藏关)

踏进时空之门，石洞中怪物遍布，已没有回头路可走。只要战胜了魔神，世界就可以重新恢复原有的秩序与和平了。

作战提示：我军且战且行，敌人由地狱犬、魔导士、骷髅兵和恶灵组成，且几乎每隔两个回合就会有一些敌援军到达，但对于我方的精兵强将来说应该不会构成致命的危胁，所以采用稳扎稳打的战术即可取得胜利。

第二十九章　守护魔龙(隐藏关)

攻入另一个较为宽阔的岩洞，法莲娜说这是异次界的底层，在里边有两条凶恶的龙，是这里的守护者。

作战提示：这一关的敌人全是木脑，不去找它是不会主动来打你的，所以可以一个区域一个区域地各个击破，也可以隔墙攻击。不过要注意不要与那两条龙站成一条直线，它们的攻击范围和光束炮与兰迪斯的圣龙烈霸斩差不多。

打败两条守护龙及众魔物，众人来到一扇巨门前。巨门应声而开，进入其中迎战最后的魔神。(好激动哟！)

第三十章　最终之圣战(隐藏关)

终于见到了魔神，魔神说愚蠢的人类为何要抗拒并阻止神的复活？永恒的和平与远离恐惧岂不是人类所期望的？兰迪斯上前怒斥说，如果人类接受了魔神的恩赐，将付出比死亡与恐惧更沉重的代价，那样的和平是用人类的鲜血换来的。对于神的永恒生命，时间算不了什么，但对于凡人来说，每一分钟都是生命中最重要的一刻，神为什么要剥夺人类生存的权利？魔神虽然是神，但并不完美也不是万能的，就如同魔神的复活一样！魔神听着兰迪斯掷地有声的话语，终于发怒了，刹那间时空中一阵晃动，最后的决斗开始了！

作战提示：开始时的魔神并不难打，倒是他招唤来的不死怪物很是难缠，可派功力较高的人前去拦截。待将魔神的生命点数打完后，他将再次复活，这次他会使用审判之雷，并可在一回合内魔法与物理攻击双施并用，难度较大。第二次将他打死后他又再次复活，这次会使用鬼动死灵阵，再次打倒他则取得最终胜利。

打败了魔神的护壳后(6000点)，兰迪斯突然听到了亲切的声音，原来是多年失散的母亲(玛茜)，她被魔神拘锢于躯壳内，正在用心灵意识与兰迪斯说话。原来魔神当年因看中了玛茜女武神的法力，而将她捉来做为自已的宿主，从而造成了兰迪斯童年的痛苦回忆。众人上前再次将他打败，魔神却又再次复活。就在众人惊惧之中，玛茜的声音响起，叫大家闪开，魔神登时现出了恐怖的表情。原来魔神已与玛茜合而为一，占据着同一个躯壳，玛茜正运用灵力将它拖回原来的异界，在兰迪斯嘶哑的哭喊声中，母亲玛茜与魔神一起消失在了空中……

一切都结束了。山峰上，索尔与兰迪斯告别，并挽留兰斯洛特和珊回王城叙旧。天下没有不散的宴席，在索尔等三人下山后，昔日同浴生死的伙伴也纷纷告辞……

兰迪斯和法莲娜目送伙伴们的背影，这时，一颗泪珠从法莲娜的眼中滚落下来，兰迪斯望向她，法莲娜说她心中始终摆脱不掉父亲的阴影。也许，缘份就注定了两个人分开，虽然不能在一起，但唯求兰迪斯能够原谅她。兰迪斯沉默了半顷，说过去的种种他都能够了解，所以不必再说抱歉。他的眼睛望向广袤的大地，无垠的天空，心中早已有了一个决定，就是不论花多长的时间，在他的有生之年，一定要找回自已的亲生母亲。法莲娜深情地祝福他，愿他的愿望能早日实现。

法莲娜望着兰迪斯的背影渐行渐远，凄迷的眼中忽然变得模糊，尽管她日后将面对回忆的痛楚、寒夜的孤寂，可她的心中总有一个希望在闪亮，那是情的印记，风之纹章……

出品公司	汉堂国际		
载体	光碟	系统	WIN95
语种	中文	类型	战棋
画面	★★★	总评：	
音响	★★★	72	
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	

天龙八部 六脉神剑

上海 天骄创作室

段誉出生在大理王爷府，父亲是堂堂正正的大理镇南王爷段正淳。段家的一阳指神功天下无双，厉害之极。母亲是刀白凤，武功不弱。十九岁那年，父亲要他习武防身，但由于从小受佛戒，又习四书五经、诗歌辞赋，一时之间无法接受打打杀杀。所以在本游戏初段誉不能进行任何动作，出了王府才会用脚攻击敌人。等学会凌波微步后，也只是以逃为主。以下过关妙计只能助玩友解谜，至于动作方面还需自行修炼。

段誉今年已有十九岁，从小受到佛经的熏陶，但是其父要他习武，这也就成为他想离家出走的原因。然而高明的段王爷早有防备，命王府军兵严守，不让他独自出门，段誉只能另谋出门办法。收起房中的二十两白银，来到后窗，轻推窗户，果然可以出去。避开巡逻的军兵和守门的卫兵，从没人把守的门出去，来到仆人住的地方。此处花园只有一道门，出此门便可离开王府。但如果就这么模大样地走过去，一定会被守门的军兵抓住。于是段誉先去练功房中取得两瓶金创药，然后再去仆人房中找出一套仆人服穿戴起来，又摸到厨房，趁厨子不在的空当，在他切菜的地方拾起一些木炭画在脸上。依靠如此化装终于可以在王府中行走自如了，混出王府也不成问题。

段誉自小还是第一次来到大理城，向一位和尚施舍得到了一些药品。来到城中客栈，从酒客口中打听到五年一次的无量剑派比武斗剑会即将开始，但没有请帖的人是进不了比武会场的。又得知有一位名叫马五德的人江湖阅历颇多，必定有请帖。掌柜的说马五德就住在二楼，段誉决定上楼去找他。见到马五德后，段誉说明来意，想上无量山看看风光。马五德不愧是位商人，立即开出了条件——想得到名叫“十八学士”的茶花，段誉立刻答应下来。

来到城中有名的花店，店老板起初不愿出售“十八学士”，但终被段誉的一表人才所“打动”，便答应以九十九两银子将“十八学士”卖给他。于是段誉先往花店右边击败一个持刀的人，得到钱后再前往城外树林除盗筹银（那个强盗头好利害，记住战前要诀：存盘！），攒足九十九两银钱后回到花店将茶花买下。返回客栈面见马五德，马五德却哈哈大笑，说段誉被骗了，他买来的不是“十八学士”，而是“落地秀才”，二者虽然很像，但价值迥然不同。回到花店，老板将段誉赶了出去。在客栈门口遇到一位乞丐，他几天没有吃饭了，段誉买了一个包子送给他，为了表示感谢，他告诉段誉在大理城南边的树林中住着一个古怪的人，他常有一些古怪的东西。段誉按乞丐所说的方向来到树林中的小屋，却被屋前的狗挡住。看门狗向来嘴馋，段誉回到大理城中的集市上买了一块肉，再到草屋前轻而易举地将狗搞定了。进屋敲门后遇到那个怪人，段誉说明自己是来寻找“十八学士”的。那怪人不知什么是“十八学士”，便将刚从山中采来的野花送给了段誉。段誉拿着花回到客栈给马五德，不想这就是马五德想要的“十八学士”。马五德履行了先前的许诺，将武林请帖送给了段誉，并相约在剑湖宫见面。

无量山上的杀气早已盖住了风景。段誉将请帖交给门卫后进入无量山剑湖宫内，见到了马五德。此时东西宗的第三场比试已到关键时分，当正要宣布东宗胜西宗的时候，一名无量剑派弟子发现在柱子上插着一封信，这封署名“神农帮”的信扬言要无量剑派在一个时辰内自断右手，并退出无量山剑湖宫，否则无量剑派将鸡犬不宁，读完信后那名弟子立即中毒身亡。这时房上跳下一个小女孩（钟灵），她说在后山捉蛇时听神农帮众说奉灵鹫宫之命前来铲除无量剑派，于是段誉便约钟灵一起去神农帮询问此事。出剑湖宫向西走，穿过林木森森找到神农帮的驻地，见到帮主司空玄，段誉想以孔孟之道说服司空玄放手此事，怎奈司空玄根本不理，命手下捉拿段誉和钟灵。混乱中钟灵的闪电貂咬伤了司空玄，司空玄则擒住钟灵迫段誉服下七日断肠散，并令他去万劫谷取解药。钟灵将自己的绣花鞋交给段誉，让段誉去找她的妈妈，同时叮嘱他千万别说自己姓段，更别说爹爹会一阳指，段誉无奈只好只身赶往万劫谷。

段誉绕到东边林中的一块空地，从一名拎刀的神龙弟子把守的路口离开树林，正走间恰遇无量剑派的两名弟子私奔，他们见到段誉欲杀人灭口。情急之下，段誉逃下了断崖。也许是神明相助，段誉摔下断崖却无伤害。在谷中四处走动，发现一具尸体，在尸体的身上找到一把木棉钥匙。又四处转了几圈，发现这里的木棉树很多。在掉入山谷时的第一棵树上有一钥匙孔，段誉用得到的木棉钥匙转动了机关，山洞门顿时开启。正当段誉想进洞时，石洞门又突然关上了，原来

他脚下有块机关踏板，人一离开门就会关上。于是段誉在山谷中找到三块小石头，用石头压住踏板，石洞门才又再度开启。

进入山洞后，段誉发现洞内有五个铁盒陷于山壁之中，无法打开。在一钥匙孔边的宝箱中放有九片锁片，锁片上分别有一到九的数字。在山壁另一头发现五幅字画，那上面的五首诗都缺少一个数字，段誉自小谙熟诗书，这自然难不倒他。第一首诗是李白的《望庐山瀑布》，段誉看罢将“三”字锁片放入。第二首诗是孟郊的《再下第》，段誉将“九”字锁片放入。第三首是聂胜琼的诗，将“五”字锁片放入。第四句放入“四”字锁片，第五句放入“六”字锁片。这时陷于山壁之中的铁盒分别打开，盒内有绿、红、白、黑四块水晶和一把钥匙。用这把钥匙打开石壁上的密门进入密道。道中有一口水井，继续往前走，来到五根铁柱子中，中间的柱子上放有一块黄水晶。左青龙、右白虎、南朱雀、北玄武——段誉一见便参透其中玄机，心中早已知晓那四块水晶的用途。但是苦于无法在洞中辨别方向，所以暂时不能放置水晶。继续往里走

看见一尊玉像，在玉像的鞋上还有八个字：“叩首八拜，供我驱使”，段誉认定这玉像必定就是神仙姐姐，便跪在玉像前叩了八个头，继而在蒲团下发现了一件东西，打开一看才知这就是逍遥派的武功秘芨“北冥神功”和“凌波微步”。在神仙姐姐的梳妆台前找到一根绣花针，段誉拿着针回到“看诗填数字”的地方，对着其中一幅字画划了几下将针磁化，然后拿到水井处用磁针辨别方向（用完取回），原来靠玉像的那边是北边。按照口诀把黑水晶放在北面，南面放红水晶，西面放白水晶，东面放绿水晶，打开了石壁上的又一道暗门。

这条通道通向神仙姐姐的书房，在书柜上找到一张羊皮纸、一些伤药和一把钥匙。婴儿在床内找到一片锁片，此锁片名为坤字。在书柜西面有一钥匙孔，拿出刚才得到的钥匙却发现钥匙孔给什么东西塞住了。段誉拿出绣花针将钥匙孔通了一通，清除掉孔中的垢物后，用钥匙打开了另一条密道。迎面见到的是个八卦阵，再往前走到尽头，有个石炉看上去似有玄机。四处走走，在神仙姐姐的藏书处发现个炉盆，放到石炉上正好。这时八卦阵的机关也被打开。段誉来到八卦阵，发现阵中间出现一宝箱，箱中放有七片锁片。加上先前得到的，总共八片锁片。按照八卦图排列乾、兑、离、震、坤、艮、坎、巽，逆时针方向将锁片放在石台上（放之前千万要存盘呀，否则当你放错了一片……），又一扇门被打开了。向右穿一道暗门，这里是神仙姐姐住的地方，在壁柜里找到一些药

品，来到出口处，发现这里被一块巨大的石头挡住了。段誉看到南边不远的地方有火药，但没有东西包装，于是想起刚才得到的羊皮纸，用它可以将火药包起来。在一放有硫磺的木盒旁加些硫磺粉制成炸药，然后再次来到巨石处。正准备引爆炸药，却发现还缺少引线和打火石，只好再回头找。最后终于在下棋室的石桌上中找到一根缝线卷，在长明灯处寻得打火石，并将缝线卷沾些油，接着回到巨石处，这次可以点燃炸药将巨石炸开了。

出门见一白骨兵迎面扑来。白骨兵的攻击力很强，和其近身硬拼一定讨不到什么好处，只能寻机“敲”它一下再马上退开几步，反复十几次才将其击毙。又连续踹倒四个白骨兵后终于看到了出口，一直向前钻出洞穴

出了无量山洞来到善人渡，段誉在一具尸体旁捡到一根绳子。来到桥前发现桥已经断了，桥旁正好有一把斧头。段誉拿了斧头砍伐最矮的两棵树，得到枕木。用绳子绑起枕木，回到桥边把桥修复。过桥便到了万劫谷口，段誉见一棵根部长有两朵红花的树上写着：“姓段者人此谷杀无赦”。在第二个字上敲三下，有一女子出来，段誉跟着她进入谷中。

来到谷内忽然不见了那位女子，在一民房内向名叫阿秋的女子询问，得知那带路女子已经往里面去了。段誉随路赶去，但被一位老伯所挡。老伯说他在找斧头，段誉将他在善人渡那边拾到的斧头交给他，可是老伯说他的“斧头”是会叫的。段誉没有办法，老伯又不肯让路，只好原路回去找阿秋。原来那老伯就是她的父亲，而老伯所说的“斧头”是一匹叫作“虎头”的马，那匹马就是不

叫。段誉拿起屋中的苹果给虎头吃，但它仍不肯叫。这时阿秋想起虎头在谷中曾吃过一些蘑菇，叫段誉去找找看。段誉来到谷口，在一根木桩上找到了一些蘑菇，拿回来后给虎头吃。虎头吃后叫了一声，然后就倒地不动

了。段誉急忙去找老伯，老伯因为听到了虎头的叫声便让开了道路。

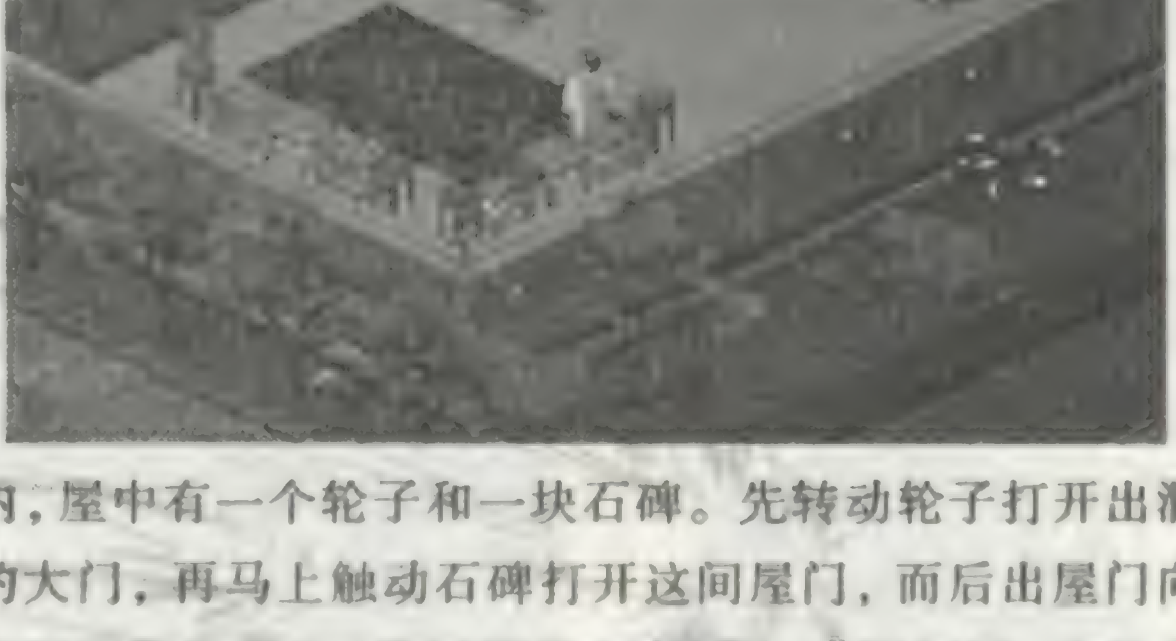
入内见到钟灵的母亲甘宝宝，段誉将来意说明。钟灵的父亲钟万仇听到其妻房中有男人声音，便冲了进来。甘宝宝不顾一切想去救钟灵，却被钟万仇阻止，最终甘宝宝只好将一个盒子交给段誉，希望他去找父亲段正淳来救钟灵。

段誉来到谷口又被老伯拦住，要他帮忙治好虎头的病。段誉只好再去求教阿秋，阿秋告诉他王大夫可能会有办法。找到王大夫将来意说明，王大夫让段誉找一种白色的菩提花。段誉出门沿左边走廊来到钟家后面的树林中，在几棵树旁找到了菩提花。交"货"后王大夫又让去找苔藓，段誉问大厅中的阿春，得知屋中的紫色盆栽中便有想要的苔藓。不久王大夫就将药配好交给了段誉，还给了他一包伤药。段誉将药给虎头闻了一闻，虎头便站了起来，老伯见虎头好了便不再为难段誉。

没走几步，段誉想起善人渡的桥在进谷后又断掉了，于是回身去问老伯。老伯为了感谢段誉，同意将断桥修好，但需要绳子和木材。段誉从阿秋口中知道绳子在走廊的后面，从阿春口中得知木材在院中。将木材和绳子交给老伯，老伯很快修好了断桥。段誉想向老伯借马以加快行程，老伯说"虎头"的病刚好不宜远行，愿带段誉去青木庄借马。

来到青木庄口，段誉被两个人抓了起来。来到大厅，见青木庄主人沐婉清正被围攻，段誉上前相助。大战一场后二人逃到树林外，正好碰见灵鹫宫使者，于是又是一场厮杀将四名灵鹫使者放倒，而后二人换上灵鹫使的外套，一起前往神龙帮救钟灵。来到神农帮树林，司空玄果然中计，将钟灵放了。出来后钟灵发现闪电貂不见了，便进树林寻找。段誉二人正想跟进树林帮忙时，却被瑞婆婆挡住了去路。俩人退到山崖边，段誉见山边有一位老者便上前求救，不曾想他正是江湖有名的四大恶人之一——南海鳄神岳老三。岳老三将瑞婆婆打退，而他此次前来正是为找沐婉清报仇的——因为沐婉清曾发下毒誓，哪个男人看过她的脸，她就要杀掉他，否则就要嫁给他，而岳老三的徒弟正是因为要看沐婉清的脸而被她杀死的。在段誉的一番巧舌劝说下，岳老三终于放过了沐婉清，但非要看看她的脸不可。无奈之下，沐婉清将脸给段誉看了(段誉说是个美女，只是笔者无法看到，看来性命无忧矣)，并指段誉为夫。岳老三欲收段誉为徒，段誉不肯，于是岳老三强行带走了沐婉清，说等段誉答应拜他为师时再还给他，还打落一块巨石将段誉封在断崖上。岳老三刚走灵鹫宫和无量洞的一伙人便赶来了，清除巨石后见到段誉……

段誉被那群人抓了起来，软禁在无量洞的房间中，闲来无事便在房中修习北冥神功和凌波微步。练罢武功，段誉发现房中水桶有些古怪。一碰水桶果然打开了门。出门就被两个守卫发现了(这两个守卫是打不死的，只能用北冥神功将其定住。使用北冥神功的方法是将图示叫出来，使用第二个指令"手")。抓住俩人后，段誉逼迫他们说出离开此地的办法。原来要离开这里需要同时打开两个机关，段誉在守卫身上找到了一把钥匙和一些伤药。用钥匙打开东边一间房门，转动房中的轮子，回到被关的房中转动左右屋角的两个轮子打开另一间房门。进入刚打开的门，屋中的轮子因生锈无法转动，于是段誉用钟灵的绣花鞋在一旁的桶（蓝色）里装了一些油过来润滑一下。转动这个轮子打开院门，来到另一间屋



内，屋中有一个轮子和一块石碑。先转动轮子打开出洞的大门，再马上触动石碑打开这间屋门，而后出屋门向左飞速跑出洞去(跑时按住方向键"上"可加速，此处易失手，需多试几次)。

离开无量洞后教训了几个神龙帮的弟子(可得物品和经验值)，来到山崖边（碰到岳老三的地方）见沐婉清一个人站在那里，却没有岳老三的影子，沐婉清告诉段

誉有四个武功高强的人赶走了岳老三。段誉闻听之下猜到是段王爷府的四家臣，想是父王发现自己出走派人出来寻找，于是段誉约沐婉清同回大理城，沐婉清心想正好师傅叫她杀的两个人之一就在大理城，便答应下来。

段誉和沐婉清二人走到大理城外的树林里，碰到四家臣之一的朱兄。三人正往前行走间突然杀出了四大恶人中的老四云中鹤，朱兄和沐婉清立刻上前将其拦住，段誉则从左边小路赶往玉虚观搬救兵。在玉虚观前段誉见到了母亲刀白凤，这时云中鹤追来，立刻遭到了四人的围殴（一定要多踢他两脚），云中鹤见大事不妙，仓皇逃走。在段誉的请求下，刀白凤答应和他一起回段王府。

来到段王府，段正淳见到刀白凤十分高兴。这时岳老三突然闯进来，硬要段誉拜他为师。段誉不肯，便说自己已拜他人为师。岳老三闻听，大叫要和段誉之师一较

高低，于是段誉来到书房，叫醒正在睡觉的霍先生，慌称自己买了酒回来，让他去看看。段誉带着霍先生来到岳老三面前，岳老三立刻就要伸手比试，段誉忙说自己愿替师父接三招，若被岳老三打中，则拜其为师，反之岳老三则应拜他为师，岳老三想也没想便答应下来。于是段誉使出凌波微步，岳老三连发数十招竟丝毫没有碰到段誉，只好心不甘地拜了段誉为师。

转眼数天过去，一日段誉和母亲在花园谈话，沐婉清也在一旁，问出段誉之母正是师父要杀的刀白凤，于是猛然放出暗器。段誉见状扑上前去，被击伤在地，沐婉清顿时慌了手脚，赶忙拿出解药来给段誉疗伤。刀白凤想起了当年的往事，让沐婉清向其师傅——修罗刀秦红棉传话，并说出秦红棉另一个想杀的人一定是苏州的王夫人。

当段正淳问起秦红棉的长像和年龄时，沐婉清才知道段正淳是自己的亲生父亲，而师傅秦红棉就是自己的母亲，段誉则是自己同父异母的兄弟。这时秦红棉出现，证实了段正淳所说的一切都是事实，沐婉清受不了刺激狂奔而去。

几日后段誉一人在花园里正独自闷想，忽然岳老三和云中鹤出现在面前，云中鹤欲助岳老三收服段誉。段誉吃了一惊，扭头便跑。沿着花园的围墙猛跑了一圈，找到三个王府家臣，在他们的帮助下赶退了两个恶人。

由于段誉修习北冥神功吸取了过多的内力无法化解，刚才逃跑时触动了真气，胸中一痛昏了过去。家臣们将段誉抬进房中，由皇叔段正明亲自给他诊病。搭脉时段正明发觉自己的内力倾泄而出，不禁大惊，问段誉是否学了星宿老怪丁春秋的邪功，段誉却浑然不知。为了解开这个谜，段正明决定带段誉去天龙寺见枯荣大师。

来到天龙寺，枯荣大师欲用内力给段誉疗伤，但考虑到不久鸠摩智将为夺“六脉神剑”经书而来，此人武功高强，火焰刀更是厉害之极。为保大理武学至宝，枯荣大师最终决定让段誉暂留寺中，待此劫过后再行疗伤，并将段正明剃度为僧，凑够六名僧人之数，让每名僧人各学一脉剑术，合六人之力抵挡鸠摩智。在六位高僧运功之时，段誉也顺便参研了一下挂在墙上的六脉神剑谱，没想到竟学会了六脉神剑。此时鸠摩智来犯，使出少林七十二绝技向众僧发起攻击。枯荣大师为了不让六脉神剑落人鸠摩智之手，便将剑书付之一炬。但鸠摩智发现段誉已将六脉神剑完全学会，只是功力尚浅不能运用自如，于是索性将段誉掳走以图从他口中重新将六脉神剑“开发”出来。

那么段誉今后将会有怎样的命运和奇遇呢？那是另一段故事了，让我们期待……

<table>
<tr><td>出品公司</td><td colspan="3">智冠科技</td></tr>
<tr><td>载体</td><td>光碟</td><td>系统</td><td>WIN95</td></tr>
<tr><td>语种</td><td>中文</td><td>类型</td><td>角色扮演</td></tr>
<tr><td>画面</td><td colspan="2">★★</td><td rowspan="5">总评：
60
晶合实验室</td></tr>
<tr><td>音响</td><td colspan="2">★★★</td></tr>
<tr><td>操作</td><td colspan="2">★★★</td></tr>
<tr><td>剧情</td><td colspan="2">★★★</td></tr>
<tr><td>娱乐</td><td colspan="2">★★★</td></tr>
</table>

作者语：早就想写一篇文字——它既是一篇攻略，对玩家能起到指引作用，又是一篇完整的文章，对游戏起一个概括和描述的作用，因为觉得以往的攻略写得太枯燥、太浅白了。我知道一篇攻略即使刊出来，由于某些原因的限制，可能大多数(?? %)的玩家还是没有去玩它，这其中应该包括那些还没有机器、或 PC LEVEL 尚未升级、亦或是忙于工作学习而没有多少时间的朋友。能不能将攻略的写作风格改变一下，使不能玩到游戏的朋友也能深入地了解一个游戏？基于这种想法，我在这篇《沙拉那之剑》的攻略中进行了一点尝试，将游戏的情节线索给予完整的介绍，这是对我以往的攻略文章风格的改变，也是对自已的一次挑战。它不同于以前的攻略，但若说它是小说，则显得太单薄了，因为就《沙拉那之剑》的情节内涵足可以构成一部四十万字的冒险小说，如今浓缩成二万余字，姑且把它叫做剧情攻略吧！闲话少叙，且看正文。

第一章　魔王重生

在与父亲发生争执后，我气恼地离开了幽影谷，希望藉最爱的垂钓，理出解决事端的头绪。谷外的天空清净爽洁，谷边的林中鲜花团簇，蝴蝶飞舞，一条河流从前面潺潺流过，消去了我心中的些许烦恼。其实父亲是无权干涉我成为探险家的，因为早在我诞生之前，他就已完成了挥剑诛灭魔王的伟大冒险，这是我从村人口中听说的，父亲对这些陈年往事总是缄口不提。在我的心中父亲一直是我崇拜的偶像，我要去冒险，我不能待在幽影谷当旅店老板，让自已的理想从此埋葬。爬上面前危险的斜石，然后滑落溪床。溪水在阳光的照耀下闪烁出鳞鳞波光，在这一片波光中我看到了不易觉察的金光一闪，我的目光循着投在溪中的树影找到了一棵大树，推测在树枝间一定隐藏着什么东西。我从岩石旁拾起一根树枝，再将树枝用渔线缚在钓竿上，然后握住渔竿的一端拨开树枝，发现了隐藏在高处的鸟巢，其边缘仿佛悬挂着一件金质饰物。我用渔竿试图挑动那金色物件，却将一只美丽的小鸟自巢中惊出，那金色物件则坠落在涓涓的溪流中。放眼望去，那个不明物体原来是个盾形的金质项链坠饰，而它壳上所雕刻的徽记更是看来眼熟，我进入溪中将坠饰拾起。就在这时，一个高大丑陋的身影从岩石后出现，那种只会在梦中出现的怪兽突然跳出来朝我发动了猛攻，我从未经历过战事，大敌突来，步法有些紊乱。正当我感到力量快要消耗殆尽时，一个高大威猛的身影出现在我的身旁，裹在黑衣里的双手发出眩目的光团，怪兽发出一声闷哼，登时倒地气绝。这一切变化发生在电光石火之间，虽然怪兽已经消灭，可我的心神仍然惊悸未定。

看着助我一臂之力的神秘人，他微微一笑挥了挥手，我突然感到全身充满了热力，不一会儿，我的伤竟神奇地复原了。令我更惊讶的是，他竟说出了我和父亲的名字！我仔细地端详这位高深莫测的人物，我从来没有见过他，于是好奇地和他交谈起来。他说他叫艾勒能，正是当年一路帮助父亲找到沙拉那之剑的那个谜样的德鲁依教徒！

艾勒能说幽影谷马上就会遭受魔王军团的攻击，要我赶快去历亚城通知历亚国王，而他会进入幽影谷协助父亲对抗魔王军。艾勒能叮嘱我一定要完成任务，因为布罗那已经复活，他要对付所有曾经对付过他的人。当我还想再多问一些的时候，艾勒能已经快步向森林走去，就象那些不祥的黑鸟般倏然消失，我又是孤伶伶地一个人站在原地。

看来事情已经迫在眉睫，我必须见到历亚王，也许这就是我冒险的开始吧！我从幽影谷外往东穿越原野，来到一片森林中。森林深处传来一阵悉索声使我警觉地倾听了片刻，然后小心翼翼地继续前行。终于，我从枝

叶间看到了一个女孩，一位美丽的女孩，她受困于一株偃伏的树干下，努力做些逃脱的挣扎。她看起来有些面熟，可我心中又怎会不记得？

此时女孩开口叫出我的名字，我这才恍然想起，原来她是历亚王的女儿雪拉，当年父亲前去拜访国王时曾和她一起在庭院玩耍，那时的情形时常浮现在我身处幽

影谷中的无聊暇想中，这样的相逢，简直难以置信。我从半掩的草丛中扒动一块大石，顶在雪拉身上的树干下，然后用脚尖顶住大石，推动树干，雪拉则把温柔的小手探入我的掌心，希望尽快摆脱困境。就在她站起来的时候，她快捷地抽出弓箭，猛然向我射了一箭！

我伫立当地，甚至连手指都没有动一下，当箭尾从耳鬓擦过时，汗已沁满我的额头，接着，我听到背后一声惨叫，转头一看，有只怪物不支倒在地上，正是雪拉之箭所伤。雪拉笑了，说从此我们两不相欠。她向我询问了有关怪物的事，我将艾勒能交予任务一事告诉她。我向雪拉来森林的目的，她说是在纳巴哈河洗澡时，被鸟叼走了项链坠饰，此行就是为了寻找它。我从背包中把项链交给她，雪拉答应带我前往历亚城。

第二章　解毒秘方

我们穿出森林来到纳巴哈河渡口，发现渡船已经不见。一路南行找到一处水势平缓的地方涉水过河，再沿小路东行。过不多久，我与雪拉进了历亚城，准备朝北边庄园迈进，这时把守城门的汤姆士叫住我们，告诉雪拉要赶快回王宫去，因为历亚王已身染重疾，危在旦夕。闻听此言雪拉和我急忙沿着从城门通往历亚宫邸的圆石路前行，在山茱萸树下我见到一个目光阴鸷的人，与他交谈才知是刚来的园艺师恩斯特，他怪怪地打量着我，让我感觉很不自在。

进入宫邸，在华丽的大厅中见到侍从温士顿，粗略地听取了有关国王的情况，在雪拉和侍从交谈之际，我从一张桌上将一只香料盒收入怀中，雪拉瞥见只轻微一笑。在充斥着药草味的历亚寝宫中，雪拉急切地奔向昏迷中的父亲。千呼万唤中，历亚王的眼睛一动不动，看来他已神智不清了。我环顾四周，从桌上找到了一只茶杯，端详一会儿，闻了闻茶杯的气味，尽管杯中的残余极似茶树皮，但其气味则让我感觉十分诡异。

我劝雪拉忍住悲伤，赶快着手找寻救治国王的方法。我俩下楼向温士顿了解了国王的日常饮食起居习惯后，快步奔往城门口见到汤姆士，与他打个招呼进入身旁的药铺中。暗淡的灯光下药铺掌柜乔纳斯正在柜台后望着我们，雪拉向乔纳斯说出父亲的病情请求帮忙，我把囊中的茶杯交给他。乔纳斯讶异地在杯子前闻嗅了一会儿，又在杯中滴了几滴液体，接着便翻阅起头上的巨册。不一会儿他得出结论，杯中残留的很象是恶悲树的叶子，要解此毒须用碳条、山茱萸花和丁香膳作药引调制解药。

我们步出药铺回到宫邸国王寝房，在床右的桌子上，一只火炉正煨着一锅草药。我小心地拿起药草锅，将锅中的水洒在燃烧的木炭上，炭盒中的火焰随即熄灭。我抽出一根碳条，和雪拉急步返回药铺，见乔纳斯已倒在了血泊中。我们在他紧攥的手中找到了一张纸条，上面记载着恶悲树的解毒剂配方，看来我们只有自已来配制药剂了。我在柜台上发现了一只绿色瓶子，上面标着"植物催生剂"的字样，并说明能瞬间加速植物花叶的生长。我拿起绿瓶直奔园圃，将绿瓶的药水浇灌在山茱萸树上，山茱萸花便在瞬间开放，我将摘下的花束收集起来并小心地放好，随着药物魔力的消失，山茱萸树很快又恢复了秋日的旧观。回到药铺，根据清单先将木碳、山茱萸花及些许香料盒中的丁香放入研钵，然后寻获在店里剩余的药引，终于成功地调制出了解毒剂！

我俩以最快速度冲回宫邸，雪拉马上喂她父亲喝下解毒剂，历亚王的身体非常僵硬，只能吞下少许一些解毒剂，其它的全都吐了出来。雪拉和我都在怀疑解毒剂是否服用得太晚了，还是没有效果……有个仆人带着我们回到房间，并为我们准备了一些吃的东西。我一夜辗转反侧不得好眠，担心历亚王能否逃过这一劫，直到天亮时才沉沉睡去。咚咚咚……一阵敲门声将我从梦中惊醒，温士顿站在门口，满面春风，说国王要找我谈话。我飞步向历亚王的寝室走去，雪拉愉悦的笑声自恢复健康的历亚王房中传来，而

我意外地在国王的床边见到了艾勒能。

历亚王语调沉缓，面容和蔼地向我表达了谢意。艾勒能则要我继续赶往提西斯城去将魔王复活的消息通知国王，并证明自已的精灵族血统，取回沙拉那神剑，再次打败魔王。我向艾勒能询问有关布罗那的事情，艾勒能说当年父亲（席亚）已消灭了布罗那，但是有人用邪恶的魔法再度将布罗那的灵魂召唤回来，具体原因还有待调查。布罗那通晓所有古代的魔法，他会用这种力量统治世界，许多生物都乐于接受他的领导，要将精灵族与人类永远灭绝。由于布罗那现在只是个亡灵，所以它目前只能统率亡灵生物，他唯一想的就是复仇。因为沙拉那神剑曾打败过布罗那，所以那将是布罗那唯一畏惧的东西。神剑现放于提西斯城的宝库中，当初父亲将神剑放在那里，是为了做为和平与自由的象征，现在我必须取回沙拉那神剑，重申父亲的誓言。临行前，艾勒能对我说了一句意味深重的话：“不管做什么，都要努力发挥你的所学及判断力，这才是你最有力的工具，最强的武器！”

这时雪拉向父亲说出自已的心愿，意欲和我一同前往提西斯城，历亚王竭力反对，雪拉气哭而去。我心中涩涩的不是滋味，与国王和艾勒能道过别，缓步离开宫邸，这时雪拉忽从喷泉后面跳了出来，把我吓了一跳，她说出要随我一同去浪迹天涯的想法，我心中暖融融地涌起从来没有过的感动……

第三章　渡口魔影

来到城门口，汤姆士却不让我们出城，无奈中只好返回宫邸前，雪拉这时灵机一动，说宫中据说有条秘道通往城外，并把那条金质项链交在我的手上，让我去王厅找找密道的位置，而她则去准备路上必须的道具和装备。我只身来到王厅，将项链交给温士顿，说雪拉正在图书馆等他，不知有什么事。温士顿微微鞠躬退了出去，大厅中只剩下我一个人。我环目四顾，在大厅里仔细地搜索，最后在墙上的龙图上发现饰图龙睛部分的孔洞很象一个小小的盾形，试着把坠饰嵌入其中，饰章镀板在瞬间开启，现出了隐藏的密道。这时雪拉赶来，于是我们一起进入了密道。我顺手将密道门带上，雪拉则点亮了油灯，我们在狭窄的密道中慢慢行进。

密道象是顺着宫邸墙壁修造的，通往另一个地道。我们在阴暗憋闷的地道中又走了好长一段距离，最后总算到了终点——有块大石挡住了去路。我和雪拉用力推开大石，原来外面是一片森林。出来后，石门自动关闭，看来从外面是打不开这道门的。

我们现在的目标是西进，越过纳巴哈河沿一条小路就可到达提西斯城了。当我们到达渡口时，意外地再次遇见了目光阴冷的园艺师，我说出他毒害历亚王的阴谋，园艺师挥手招来一群怪兽，我和雪拉并肩作战，先除怪兽再战园艺师，最终园艺师不敌，扔下几句场面话后象风一样消失在空气中，我和雪拉不由愕然。

我们来到河边，见对岸木筏的绳索已固定在漂浮于水中的一根木桩上，我几次抛出身上所带的绳索，终于将木桩上的绳索和滑轮拉上了岸，不料渡船绳被卡住，无法拉动木筏。这时雪拉弯弓搭箭，准准地射中渡船的控制轴，我俩这才把木筏拉了过来。我们登上木筏，正准备过河时，雪拉突然盯着我背后的河岸，说树林中有大批的怪物涌来。我一面用尽气力拉动绳索，雪拉一面射箭阻拦赶来的怪物。当我们刚刚爬上对岸，我突然发觉渡船摇晃起来，原来有一只巨兽正把渡船往回拉，我急忙用剑砍断绳索，渡船随即顺着湍急的河水往下游飘去。这样一来，那群怪物一时半会儿便不会追过来了。

我们顺着小路通过库哈奇城的领地，终于来到颇负盛名的提西斯城，它建于高原之上，南边有险峻的山崖阻隔，几千年来一直以易守难攻而著称于世。当我爬上山崖，走在通往提西斯城的铁桥上时，突然想起父亲和叔叔常讲的，巴利纳王与历亚王是怎么坚守城池，勇抗布罗那的故事。雪拉与我一样默不作声，好象也想起了她父亲告诉她的故事。她螓首微垂，在前方火光的映衬下，有种说不出的动人和妩媚。我抬眼朝前方望去，见提西斯城墙上插满了火把，可以看到外墙上有人在走动。快到城门时，我闻到一股冲天臭气，赶忙掩鼻停下脚步。阵阵刺骨寒风吹来，我不由自主地打了个寒颤。走近城门，见一堆人影正在围攻提西斯城，他们的肌肤在火把的映照下呈现淡淡的绿色，雪拉说他们不是人类，而是被施了魔咒的僵尸！

第四章 驱逐僵尸

雪拉同城墙箭塔的守卫对话，守卫说僵尸未退不能打开城门。我们在冷峭的风中沿城墙往东行去，见到处都是僵尸恶心的影子，最后在一片浓雾中来到一处没有僵尸的地方。在一棵老橡树下，一个简陋的木屋倚城墙而筑，细小的烟囱正燃起袅袅的炊烟。我在木门上轻敲几下，小屋中一个粗重的声音叫我们走开。雪拉继续敲门，说我们没有恶意，只想烤烤火而已。木门哑然而开，一个矮小的老人站在面前。

我们不得不弯下腰才进得了这间小屋，屋里狭窄难当，我和雪拉得跪在地板上才不会被屋顶撞到头，不过小屋倒是建得相当坚固且富有巧思。暖暖的炉火驱走了刚才的寒冷，火光把小屋照得通明，火炉上有些锅碗盘罐齐整地堆放着，墙边则放着一根削尖的木棍，唯一的家具就是火炉旁的一张短木凳，木凳上坐着的就是这小屋子的主人，一位头发微白的矮人族。我先自我介绍后，矮人口中喃喃自语“布朗多”，他用极不信任的眼光看着我们两个人。我的眼光落在厨架下的锅中，见煮锅已空，

且小屋中已无存粮，不禁怀疑布朗多有多久没有进食了。我从背包中取出一些食物交给布朗多，布朗多婉言拒绝，雪拉说这是给予他应得的报偿，这个矮人用怀疑的眼神看着我们，耸耸肩，拿着我们给予的食物，加了一些调味品，煮了一锅香喷喷的热汤，与我们一起分享。

我们喝着香香的热汤，抚慰着辘辘饥肠。这时雪拉向布朗多询问汤中所加的佐料，布朗多说是加了些月桂，自从他开始烧月桂以来，僵尸就从没有靠近小木屋。这时我和雪拉意识到，月桂或许正是驱退僵尸的好东西。向布朗多问过有关月桂的一些事情后，我们便退出木屋，这时布朗多说自已是从库哈奋城前来求取汉达尔神杖的，如果我们能找到月桂的话，他就能帮我们做成一支火把。离开小木屋，我们小心地避开僵尸，沿城墙来到城西一处悬崖边。这里生长着茂密的月桂树，有部分枝叶延伸到小路上，从尖细的叶面中散发出甜甜的香味。我折了一根月桂树枝后返回木屋，把月桂交给布朗多由其做成一支火把，于是我们邀请布朗多一同进城，求取神剑和神杖。

点亮火把来到城门前，僵尸纷纷逃蹿。和塔楼守卫对话，守卫却因排斥矮人族不让布朗多进城。我心中气恼，劝布朗多先回小屋，告诉他早晚我会帮他入城。

我和雪拉在提西斯城的街道上摸黑前进，即便是在城中，僵尸群还是不死心地一直想攻击我们，不过却畏惧我们手上的火把，不敢太过靠近。我们穿过史提克之桥，桥下存放沙拉那之剑的宝库散发着奇怪的炽热光芒。当我们俯瞰存剑的宝库时，发现有一群僵尸在宝库前游荡，就象飞蛾在灯火旁盘旋不去。来到内城大门前，守夜班的警卫放我们两人进城，并为我们安排了休息的处所。隔天一早，便来了位侍从，带我们去见城堡的总管史耐秋。

我们向史耐秋说明来意，他却轻蔑地看着我们，看来是不相信我们的身份。这时雪拉将代表皇室身份的项坠交给他看，史耐秋于是不慌不忙地进去禀报，不但让我们等了好久，还派了另一位侍从监视我们。好不容易总算等他回来，带着我们通过重重门户，到达王厅，见到了巴利纳王。当国王得知布罗那重生的消息，心中也忧虑重重，同意我们取走沙拉那之剑以对抗布罗那，可是封存神剑的宝库已被一道魔法屏障隔住，寻常人不能雷越半步，而艾勒能已去北方办事，看来只有我们自已想办法来解决这件事了。国王允许我们可以在王宫各处随意活动了。

第五章 密室魔镜

来到城堡入口边的大办公室，对面华丽的门就是王厅所在，而四周则是通往他方的门路。向左进入一座巨大的图书馆，一进屋我们就闻到浓厚的书霉气与蜡烛燃烧的气味。大略地浏览书架，见这里的书籍当真丰富之极。正面的一个玻璃镶金属柜子吸引了我的注意力，仔细向里瞧去，发现里面锁着一本暗皮面的书。返身回到大办公室见到史耐秋，雪拉询问柜中书籍的情况，史耐秋说那是前国王参谋史坦敏的魔法书。我们要求他打开柜子，他却一再拒绝，雪拉说如果他不答应的话我们就会一直在这里逗留下去。史耐秋不耐烦中只好进入图书馆，打开柜子后怒气冲冲地离开，再重重地把门关上。

我从柜中取出那本黑皮书，这本装订怪异的书触感冰冷，书底则像是夹了什么东西似的，特别的

厚。打开书册，里面记载着巫师史坦敏反叛卡拉鸿前国王，摧毁巴克哈那家族的经过。我将书收在怀中，走到巨大书架的巨册前，阅读里面的细节，大致了解了从前提西斯城发生的一场变故：史坦敏从酒窖密道引入魔王军，矮人族英雄汉达尔为了掩护曼尼恩壮烈牺牲。曼尼恩则抓起伙伴的针杖，在酒窖里结束了史坦敏恶贯满盈的一生……

走出图书馆见到史耐秋，我要求去王厅检查一下。史耐秋看来是怕了我们，出乎意料地同意了。来到王厅，我移动一面墙上的绣帷，绣帷后的墙面满布灰尘，依稀可见有条狭窄的裂缝爬过。来到王座右边墙上的烛台前，我用力推动烛台的马头，马头缓缓移动，露出一个钥匙孔。我仔细地审视王座上的狮头，发现狮颚由铰链相连，且已锈迹斑斑不易开启了。我将灯油滴入狮口，铰链灵活了许多，然后用小刀撬开经过润滑后的狮头铰链，取出藏于其中闪闪发光的钥匙，将钥匙插入烛台下的钥匙孔，"喀答"一声，密室通道终于在龙纹绣帷后开启。

进入密室，一股阴森的冷气迎面扑来，雪拉的身躯颤抖了一下，我握住她的柔荑小手让她镇定下来。密室里漆黑一片，我先用火绒盒点燃油灯，然后巡视这间狭小肮脏的密室，在一面大镜子的左侧我注意到骷髅头有些古怪。用油灯点亮镜子两侧的巨烛，这时我忽然感到一股魔力流遍周身，一个丑陋的魔鬼头像从镜子中显现出来，头像的口中喃喃唧哝着一些神密的咒语，雪拉知道情形不妙，忙叫我把目光移开，可我的身躯和意识都已木然，完全不由自已控制，咒语依然回荡在耳中，我仿佛听到雪拉的声音渐渐远去，却不知在说些什么，只感到身上的温暖被一丝丝抽出体外。我感觉飘浮于空气中，好象已完全没有了自我……

"快毁掉那面镜子！"这时我好像听到一个声音在对我说话。我全身在这一喝中猛然颤竦。我笨拙地用僵直的左手抓起长剑，以仅剩的一点意识和力量朝巨镜掷过去。铿锵一声，巨镜化为一地齑粉，我感到魔法的力量充斥全身，周遭只剩下黑暗，感觉只剩下痛苦……

当我醒来时，发现自已在一个奇怪的地方——一条幽深昏暗的邃道，我无声地穿梭于邃道中。过了几道大门，忽然听到雪拉惊喜的欢叫声，我已开始恢复意识和感觉。我在光亮中熄灭了油灯，又取出藏于镜后的两支焚香，边思考边向骷髅走去，啊！这里有一个暗设的抽屉！我拉动髓髅头，从抽屉中找出一张古老的卷轴，那是张书写着蛛网状手迹的羊皮纸。卷轴中记载着进行魔法仪式"重唤咒语"的方法和步骤。我念起了卷轴上的字句，感觉到一股力量自卷轴上泉涌而出，我怀中的魔法黑皮书发出异样的光芒，片刻之后又逐渐消隐。我检视黑皮书，发现上面出现了一些魔法咒语的记载，有"召唤仪式"、"灵魂灭解大法"和"往生祭礼"，这时雪拉提议用书上的魔法来召唤亡灵，与史坦敏对话，甚至向他学习魔法，但我们也将为此承受相当沉重的代价。

第六章 召唤亡灵

回到大办公室，在和史耐秋说出我们的发现后，史耐秋瞪着我们，张着嘴巴却欲言又止。他站起身来，微微一鞠躬离开了房间。半个小时后，他安排我们和国王见面。

在王厅我们向国王说出要召唤史坦敏灵魂的计划，国王心有余悸地指出史坦敏生前的为人，恐他不能帮助我们。而我们必须利用史坦敏找出解除魔法屏障的方法，另外，也许史坦敏会知道布罗耶的弱点。当国王询问准备"召唤仪式"所必须的物品时，我们想起了布朗多的事，还有矮人族不能进入城中的荒谬规定。国王听后十分震惊，说当年提西斯城多亏矮人族盟友汉达尔的帮助才坚守下来，对于这样的错误表示要立即改正。他马上起身传唤贴身守卫，并请我们带他去布朗多的小屋。

来到布朗多的小屋，国王向布朗多真诚地道歉，并重申矮人族永远是提西斯城的盟友，欢迎布朗多来此作客，还答应在我们完成"召唤仪式"后，汉达尔神杖就可以由他带回库哈奋城，布朗多笑着答应。我们一行人来到城门，国王又狠狠地训斥了一顿守卫史丹威，让他改变对矮人族的偏见，否则严惩不贷。回到城堡，国王直奔史耐秋的办公室，对史耐秋的越权行为进行了一番处置，并勒令他全力配合我们的行动，史耐秋唯唯称是。

一切就绪，我们立刻着手进行"召唤仪式"的准备活

动。按照黑皮书所描述的施法程序，须找到史坦敏生前的血、杀死史坦敏的武器和杀死史坦敏的处所。我这时

想起黑皮书厚重的书皮似有夹层，便用小刀切开书的封底，看到隐藏于其中的褪色羊皮纸，那上面有一些凌乱的手迹，写的是史坦敏与布罗耶的盟约，下面的朱色显然是史坦敏与魔王歃血的痕迹。而后我从史耐秋办公室墙上的扁额上将汉达尔神杖取下，转身交给布朗多。当年杀死史坦敏的地方是酒窖，于是我和雪拉、布朗多一起来到了酒窖。酒窖里长年燃着温和的烛火，除了几个大酒桶外，无数的陈年老酒在架上整齐地陈放着。酒窖的地板上覆满了灰尘，角落有个空瓶子特别引人注意，我顺手将它拿了起来，转身在一只大酒桶前接满了难闻的酸酒。而嗜酒的布朗多则顺手从酒架上抽出一瓶美酒揣入怀中。接下来，我们开始进行“召唤仪式”。

尽管雪拉和布朗多有些担心，但我们只能做下去，这样才有摆脱目前困境的可能。我们先把羊皮纸、神杖和焚香放在地上，然后点燃焚香。由召唤焚香散发出的辣气刺激着我的嗅觉，并使酒窖在突然间昏

暗冰冷起来。盟约信函中已泛黑的血迹，开始如受困的蟒蛇般挣扎不止。我发觉连自已讲话的声音都有点扭曲失真了。我念出了第一句咒语：“吾以汝之血，召汝前来！”我一面朗读咒语，一面发觉魔法的力量流贯全身，并开始向汉达尔之杖流去。我继续念着咒语，再一次地，我怀疑听到的是否是自已的声音。书上所有咒文都消失了，当我念完最后一句咒语，史坦敏的鬼魂被从黑暗王国召回，他漂在空中，浑身仍散发着冷酷邪恶的气息。我向他问起布罗耶的事，他却满口推崇魔王，说我们死后也会受布罗耶的统辖。在宝库前的魔法屏障是死灵的魔力之源，至于屏障的破解之法，史坦敏缄口不提。于是我计上心头，开始施展黑皮书中的灵魂灭解大法，它可以使史坦敏的灵魂飞散消亡。咒语在我心中浮现，我开始了施法仪式，这时史坦敏劝我停止施法，说只有谙熟魔法的人才可施展此法。当我朗诵咒语时，仿佛听到了诅咒自已的声音，我感到魔法的力量流贯全身，法力即将破茧而出，这时史坦敏高声求饶，愿听从我的一切指挥，可我已停不下来，感到魔法的力量推动我继续进行仪式。雪拉在一旁叫我停止，而我与法术已融为一体，丝毫也没有停顿，继续念着咒语。魔力就像血液流窜我的全身血管，已达我即魔法，魔法即我的境地。这时我忽然感到一阵悲喜难以形容的扭曲感觉，原来是布朗多抢走了魔法书重重地摔在地上。雪拉的声音从远处传来，呼唤着我“杰克，你还好吗？……”

第七章　宝库断剑

我又回到了现实中，凶险的魔法已经消失。史坦敏仍飘浮于半空中，对我唯唯称诺，接着我问他破解魔法屏障的方法，史坦敏说只要将魔剂散撒在屏障上，并念出咒语。我记下了配方和咒语，将史坦敏的灵魂遣送回去。

我琢磨配方中的谜语，第一句“生灵依而食”，我想该是香料盒中的玫瑰调料吧。第二句“死灵由所驱”，我想起了月桂树，于是来到城外西侧，从树上采下一把月桂树叶。而后我们又来到布朗多的小木屋外，见屋旁的那棵老橡树上挂着一只槲寄生。据布朗多说槲寄生是一种寄生植物，以吸取树木营养为生，我想这一定是配方中所提到的“凋谢时始灿烂”的东西。由于老树生于悬崖边，所以只能找一个体重较轻的人上去采摘。我把目光转向雪拉，雪拉一笑，说我欠了她一个人情。雪拉一爬上树，树干便开始下垂，最后整个人凌空垂到了崖外，叫我好不揪心。她抓下一把槲寄生，慢慢地爬回主干，跳了下来。第四句“同处于落败世家中”是什么呢？我绞尽脑汁，心中忽然灵光一闪，将磨碎的月桂树叶、槲寄生和香料盒中的玫瑰花瓣一并混入那瓶酸酒之中，这样，一瓶分解液配制好了！

我们一路返回史耐秋办公室，右行来到宝库前，火焰屏障自宝库周围散放出强烈的魔力，热力逼得我们无法靠近。我把药剂洒向屏障，屏障的火焰闪动得更加剧烈。我开始朗诵咒语，声音不知怎地有些不自然……魔力与热力的波浪把我整个包围起来，在高热的魔法熔炉里呼吸都是一种酷刑，我挣扎忍受着痛苦，继续朗诵

着。魔法火焰笼罩着我，我的肺腑仿佛吸进了火，充满了被焚烧的痛苦。我感到身处炼狱的核心，黑暗涌来将要把我吞噬。我用尽全身的力量，将最后一句咒语念完！

这时响起了雪拉的声音：“杰克，你成功了！”

魔力的作用让我痛楚不已，很快我就失去了知觉……

黑暗逐渐消退，我发觉自已总算可以呼吸了。雪拉让我多休息一会儿，她去找巴利纳王来打开宝库的门。布朗多把我扶坐起来，让我好好调养一下心神，我不由对这位矮小的老人产生一种难以名状的感激。这时巴利纳王赶来，令我惊奇的是艾勒能竟也连袂而来。

艾勒能带来了一个很严重的消息——在我们施展

召魂法术的同时，已经将灵魂的统辖权交给了布罗那，看来我们只有努力打败布罗那了，否则将来就会变成孤魂野鬼，而艾勒能却说事情没有那么简单。他进入宝库，取出了沙拉那之剑，没想到那把神剑居然已经折断了！

艾勒能说当务之急是重铸沙拉那神剑，必须找齐四方神物：黑神器、精灵石、神力锤和魔力圈，并且须在巨人族、侏儒族、精灵族和矮人族的协力配合下才能办到，我能够接受这几乎不可能的任务吗？

我的目光掠过布朗多和雪拉的脸庞，从他们的目光中看到了鼓励的语言，于是我毅然接过了那破碎的沙拉那之剑，背负起这艰难的使命。

经过一夜安眠，布朗多、雪拉和我在天色微亮时便离开了提西斯城，开始了前往亚伯伦城的旅程。亚伯伦城是精灵族繁衍生息的地方，我们必须在那里找到精灵石和一位能够运用精灵石的伙伴。

第八章　神符古诗

在赶往亚伯伦城的路上再没有怪物出现，想是巴利纳国王已派军队清理了道路。我们三人顾不上欣赏沿路的景色，一路风尘由渡口过麦米敦河，在快到肯恩城的时候，雪拉说起上次战乱中肯恩城如何惨遭魔军的摧毁，并且她的母亲就是在肯恩城长大的。看天色将晚，我们来到肯恩城内。躺在温暖的大床上，我很快就进入了梦乡，不过一个奇怪的梦却侵扰着我——我看到一个丑恶高大的身影站在阴暗宽阔的大厅里，喃喃诵读着难解的咒语……

我突然惊醒，原来是有人叫我起床，那模糊的梦境很快便被我遗忘了。和同伴坐上渡船离开肯恩城，向西北方行进。到达北方的渡口，再次横渡麦米敦河，沿一条蜿蜒小路穿越山脉和瑞恩谷森林，我们终于到达精灵的大地——亚伯伦。

刚要进入亚伯伦城，守在树上的莉莎向我们问话。

我们把来意讲明，莉莎说伊文定王已经出城，有事可找艾伦王子，前面就是王宫。国王的宫邸果是景色秀丽、美奂美仑，在苍松翠柏中，华丽的宫殿显得拥有另一番雅逸的情调，奔流不息的泉水于寂静中展露出些许动态的美感。我们三人进入大厅，侍者们亲切地欢迎我们。等了一会，我们被带到另一间布置得有些散乱的办公厅，总务大臣戴威欧接待了我们，说伊文定王已去史崔兰平原，去搭救被巨人族抢去的艾宁小王子，在这期间我们可以自由欣赏这里的秀美风光。我们说出寻找精灵石的想法，戴威欧说精灵石大都遗失或毁灭，并且多数的精灵族人都不擅长使用。当雪拉提起艾勒能时，戴威欧让我们参研左边墙上的神符之诗，依照里面的线索或许能找到百年难觅的精灵石，另外在花园中的巨符石也可能与精灵石有莫大的关联。

我走到左方墙前记下了神符诗的话，而后来到庭院，见喷泉的上部有一孔洞，水流汩汩而泻，我叫雪拉将手巾塞入小孔。小孔被堵后，泉柱中的水压迅速上升，不消片刻，从柱顶弹出的碎块刚好被我捡个正着。那泉柱中的块状物呈菱形，上面镶着精灵符记，这就是水神符石了。这时我觉得脚下泥泞，注意到地上的粘土，于是让布朗多将粘土盛满煮锅。

回到宫邸外，找到一块有菱形凹穴的大石，石上刻记着远古文字雕纹。我感应到一股古老的、由地面升起的魔力穿石而出，它彷佛是为了某种目的来到这里，且正等着某事的发生。我叫布朗多将挖来的湿粘土填入石

穴，然后在石板小径上找到一块菱形石板，用清水清除掉石板上的灰尘，类似于神符石的精致雕纹倒像便在石板上显现出来。我拿起沉重的石板，将它压入石穴内的粘土中。突然，火花自石板和粘土之间飘飞出来，而石板则出乎意料地又自动嵌回路面，石块中的菱形粘土逐渐硬化，其压上的痕记就是土神符石！我从凹穴中把它取了出来。

接着我用绳子与树上的莉莎换了一把梯子，把梯子搬回宫邸架起来，然后进入大厅，戴威欧说王子正在等我们。在左边的王厅见到艾伦王子，他对我们的行动极不信任，认为我们不可能打败强大的布罗那。

第九章　精灵宝石

别过王子返回庭院，我和雪拉攀上屋顶。屋上的瓦块已有些松动破碎，我拾起两块瓦。这时注意到用石材制造的烟囱，因为我从没有见过上面的金属镀板。转头望向一边的风标，伸手拨弄了一下，在风标的旋转中我隐约看到了某种图形，只可惜还来不及看清，它的转速就因生锈而慢了下来，于是我向风标加了一些灯油。飞速旋转风标果然在空中显现出一个影像，我赶忙将它完整地描在日记上。在将烟囱上的鸟巢搬开后，我返回屋中将柴禾填入壁炉。火很快地燃烧起来，我们再次攀上屋顶取出一片瓦片，压在烧红的集火圈上，几分钟后，取下的瓦上便成功地印出了符石纹路，正是火神符石！布朗多在研究过我日记上的素描后，开始着手在木瓦上雕出风神符石的线条。见我俩从梯子上下来，他兴奋地挥舞着手中的神符石，那简直是我见过的最完美的复制品。

我们把梯子扛起，来到宫邸外还给莉莎。莉莎请求我们为她当一次红娘，并把一枚镂着蔓藤和花朵的银戒指交给了我，让我转交给艾伦王子。来到西边的花园，见这里阴郁苍翠，风景雅致，传说中的优克莱树伸展着火红的枝叶，在一片绿海中显得格外引人注目。在树旁我们找到了巨符石，发现刻有卢恩文的石上有个菱形凹槽，并隐约感到有股远古的魔力自当中散发出来。退出花园，在大门旁搬开门上的藤蔓并使栅门关闭，这时我在栅门的中心找到了生命神符石。

回到大厅，我将银戒指拿给戴威欧看，戴威欧忙安排我们见到了艾伦王子。艾伦对我们表示感谢，并让我们把一枚金戒指带还给莉莎。就在我们离开王厅的时候，雪拉看到王子颈上的饰物好像就是精灵符石。把金戒指交给莉莎，莉莎欢呼雀跃，说一定要重谢我们，因为她已按精灵族的习俗与王子定婚了。雪拉这时提出要借取王子颈上的精灵符石，莉莎二话没说直奔宫邸。过了一会儿，她跑回来把精灵符石交在了我的手中，我礼貌地谢过她，和伙伴一起来到花园。

在巨符石前，我按照精灵，地，风，火，水，生命的序将神符石放入凹槽，这时我感受到世上所有生命的清新能量，好象万物皆在我胸中……当我取回所有的神符石，我发现卢恩文巨符石的暗格启动，露出了三颗光芒耀眼的绿石——精灵石！

我掩饰不住心中的喜悦，托住精灵石，浑身因笼罩在其无穷的魔力中而震颤，我极小心地将它收好。回到大厅，戴威欧带我们去王厅见到艾伦王子，我们将要找精灵族伙伴的想法说出，于是他开给我们一封证明信，希望我们在穿越史崔兰平原时能遇到国王的军队而找到精灵同伴。步出王厅，与戴威欧谈话并将精灵石交给他看，戴威欧对精灵石爱不释手，并感到了石中蕴藏的强大魔力，于是我们真诚地邀请他加入我们的队伍，戴威欧整理了一下行囊，与我们一起离开了亚伯伦城。

（待续）

评析篇

新形态的 RPG

如果说当年《暗黑破坏神》(Diablo) 将 RPG 中溶入了更多战斗的成分，并使其具备网络对战功能的话，那么《命运守护神》则把 RPG 一贯的模式来了个兜底翻。首先，在《命运守护神》中，RPG 传统的练功得经验值升级的体系荡然无存。也就是说，你将看不到什么等级、经验值之类的数字（没法修改了？）。甚至，无论你杀敌多少与否，你的功力都是不会改变的，攻击力的强弱仅仅取决于装备武器的不同。因此在整个游戏过程中，将永远不会有在同一地点来回“索敌求战”骗取经验值的事情发生。而另一个与传统 RPG 不同的方面就是游戏剧情的发展不是在与 NPC 的对话中找到突破点的，往往只有在探索过每一个地方后，才有可能找到发展剧情的关键。另外相对于前一代游戏《黑暗王座》中的第一人称视角来说，《命运守护神》给我们的印象似乎更接近于是 Doom - Like 游戏，例如增加了仰视、俯视、快跑、跳跃、下蹲等 DOOM - LIKE 游戏中才有的动作。种种迹象表明，《命运守护神》好象已经不是 RPG 游戏，其动作、冒险成分更多一些，因此我们暂且称其为“动作冒险型角色扮演游戏”吧。Westwood 这种对 RPG 进行大手术的做法孰是孰非，我们不敢妄下定论，但有一点是肯定的，这必将对 RPG 今后的发展产生一些理念上的改变，无论是对游戏的制作者还是游戏玩家。

图像的得与失

当我们完成了漫长的安装过程后，迫不急待地开始了游戏，然而仅仅五分钟后便彻底失望了——《命运守护神》的图像引擎实在太差了！马赛克情况十分严重，整个场景看不到精美的细节填充，这还是在所谓的 640×480×256 高解析度环境下。如此图像出现在一向视美工为生命的 Westwood 手中，实在是没有想到。在当今一些不很知名的制作小组都能创作出惊艳绝伦的游戏画面的同时，在有如此之多的硬件和软件全方位对游戏进行支持的今天，真搞不懂象 Westwood 这样闻名遐尔的金牌制作小组到底怎么了？我们苦思冥想，最终只能得出这样一个结论：可能是因为《命运守护神》的制作时间跨度太长的缘故吧——四年了，业界内发生了当初谁也无法预料到的惊天动地的变化。

虽然游戏的画面差强人意，但整个场景的大局还是给人不错的感觉。场景变换很多，也很有气势，在一些小的细节处理上也能给人以真实的感受，另外游戏中还有真实的地震、塌方等自然现象。最值得一提的还是游戏的过场动画，在《命运守护神》中，每个场景之间都由大段华丽的动画来衔接，这些动画倒是颇为精彩，这也是让我们能够鼓足勇气继续往下玩的一个重要原因。另外还经常能看到一些用来衔接关键情节的实时动画，这个创意非常不错，免去了画面的频繁切换，一切就象是在眼前发生的一样。

一根救命稻草

当 Westwood 意识到《命运守护神》糟糕的画面将对其十多年的声誉造成严重影响时，3Dfx 和 Direct3D 无疑成为其唯一能抓的救命稻草。Westwood 表示将很快推出支持 3Dfx 和 Direct3D 的补丁程序。就在本文即将全部完成之际，我们终于在 INTERNET 上发现了这个小玩意儿，因而又提笔写了这么一段。《命运守护神》的 Patch 提供了 DOS 下对 3Dfx Voodoo 加速芯片的支持以及对Windows 95 下 Direct3D 驱动程序的加速及优化。很明显，画面的马赛克不见了，代之以细腻、流畅的画面。看来 Westwood 已经吸取了原来版本《命运守护神》的教训，弥补了游戏画面的质量——亡羊补牢，尤未为晚（此 Patch

已收录在《大众软件 CD》总第 9 期中)。

总而言之

从《命运守护神》各方面的因素综合考虑,应当说它确实是一款很不错的游戏。游戏中处处体现了制作者对 RPG 的新构想和新见解,在许多细节上也处理得不错。然而百密难免一疏,就是因为对于画面质量的疏忽,使原本一个很完美的作品一下子失去了很多光彩,这也是国外众多媒体对《命运守护神》评价普遍不高的一个重要原因。所以,无论在国内国外,《命运守护神》都远没有《暗黑破坏神》来得脍炙人口。而对其钟情的,大部分是着迷于前作《黑暗王座》的玩家,就象我们一样。总而言之,《命运守护神》还没有达到玩家期待的境界,也可能是近年来实在缺乏优秀 RPG 的原因吧,真正具划时代意义的 RPG 巨作还没有出现,但应该为时不远了吧!

背景介绍篇

剧情背景

剧情是 RPG 最重要的组成部分,尤其是对于这样一个续作来说。下面就让我们一起来看一看吧。

上古之神伯莱尔(Belial)出于极端的无聊,缔造了大陆上的一场战争,怂恿野蛮的德拉柯依德人向邻近部落发动战争。在伯莱尔提供的精良武器和强大魔法的装备下,人类文明岌岌可危。另一位德高望重的神——德拉寇(Draracle)忍无可忍,对伯莱尔采取了措施,将其处以死刑。伯莱尔不甘心失败,死前制造了一头母兽以积聚能量,一旦时机成熟,他便可复活。但由于在德拉寇的密注视下,这种可能性微乎其微。然而一切问题就出在卢瑟的母亲——也就是前作《黑暗王座》中的女巫司寇霞(Scotia)身上。司寇霞曾经年轻又美丽,也曾与理查王相恋,但由于其修习黑暗魔法,使她日益走向丑陋和邪恶,最终理查王将她抛弃并娶了一位公主作王后。为此司寇霞发誓要对理查王进行复仇,她更加近乎疯狂地钻研黑暗魔法,成为极端丑陋、邪恶的黑女巫。她无意中挖掘到了充满魔法力量的冥府面具,希望籍此施展她的报复。然而连她也没有想到,强大的冥府面具使伯莱尔的母兽积聚了足够的能量,伯莱尔即将复活。最终司寇霞被理查王约请的勇士(就是前作的主角)消灭了,只留下一子——卢瑟。司寇霞虽然死了,但冥府面具的一部分力量却变成了一种诅咒加在了卢瑟身上,使他会不由自主地变身,卢瑟因此常常陷入深深的痛苦中。

尽管卢瑟是个安分守己的人,然而命中注定他的一生不能太太平平,他不得不为母亲犯下的弥天大罪而付出代价——被关进快乐居王城的监狱里。在漫长的牢狱生涯中,冥府面具的诅咒使他有时变成一只蜥蜴,有时又会变成一只巨兽,这种肉体和精神上的双重折磨使卢瑟倍感痛苦,于是他设法逃出了监狱,去寻求解脱自身痛苦的良方。在冒险过程中,卢瑟逐渐了解到自己的身世以及他母亲所做的一切。解铃还需系铃人,母亲的无知缔造了伯莱尔的复活,命运注定只有卢瑟才能阻止一切不幸的发生……

主角们

游戏的主角共五位,让他们一一出场作介绍吧。

1.多灾多难的天命之子——卢瑟(Luther)

一头披肩的长发,一撮山羊胡子,今年 26 岁的卢瑟英俊而略带粗犷,是前作中黑暗军团女巫司寇霞的儿子。尽管卢瑟是个热爱和平的家伙,但命运却使他多灾多难。他必须逃离欢乐城监狱,去寻找能解除自己身上黑暗血统的魔法。当然,由于母亲的缘故,卢瑟的灵魂深处不可避免地存在着邪恶的一面,并且在游戏中可以随着玩家的意愿而随时爆发。也就是说,只要玩家愿意,就可以操纵卢瑟大开杀戒。卢瑟为了解除自身所受的诅咒,必须消灭黑暗邪神伯莱尔(Belial)。尽管前路危险重重,不由自主的变形也会给卢瑟带来很大的麻烦,但卢瑟别无选择,他唯有振作精神,向命运发起挑战……

2.美丽的修女——达恩(Dawn)

俏丽动人的脸庞,标致的身材,达恩是一位极具古典气质的美丽女性,是欢乐城中 Chay Ar 修道院中的修女。她可是诸位熟知的角色了,早在前作《黑暗王座》中就留下了她那动人的身影。达恩是欢乐城中顶尖的魔法师,正努力寻求阻止伯莱尔复活的办法。在修道院中,达恩得知卢瑟是伯莱尔复活与否的关键人物,因而她会尽全力帮助卢瑟。当然,如果卢瑟一步步走向邪恶的话,那就另当别论了。

3.忠诚的保镖——巴卡塔(Bakata)

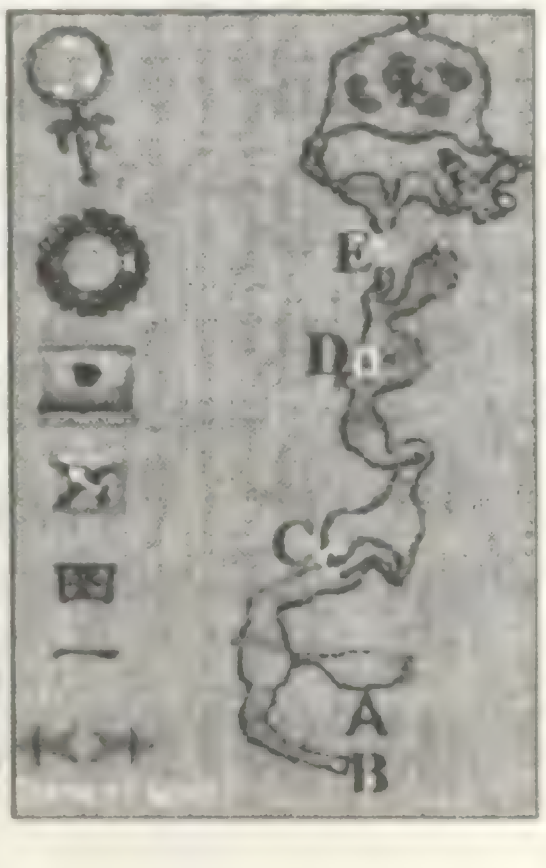
巴卡塔是一个有着四只手臂的卫士,身材高大,一

身黄褐色的铠甲。他受过良好的教育，因而说话老带着一股英国的贵族腔。巴卡塔是达恩忠诚的保镖，在达恩整个南方大陆之行中随时保护着她，如同他的主人一样。他会帮助卢瑟，也会阻止卢瑟，一切都取决于卢瑟是走正路，还是走邪路。

4.邪恶的上古之神——伯莱尔(Belial)

作为神，他拥有神的至高无上的权力和精深的本领，却没有神那善良、博爱的心胸。为了给自己的生活添加乐趣，他选择了野蛮的德拉柯依德人作为其娱乐对象。伯莱尔提供给他们大量威力无比的武器和古代魔法，作为侵略扩张的资本。在这些本身就蛮力十足的家伙们的攻击下，邻近的文明部落纷纷遭殃，而伯莱尔却兴奋无比。随着时间的推移，他的这种荒谬做法终于引起了神们的一致遣责，他们要求伯莱尔立即停止对人类社会的干涉，因为永不涉足人类社会是神们万古不变的准则。伯莱尔对此投以轻蔑的一笑，更变本加厉地提供给德拉柯依德人武器。众神被激怒了，他们一致认为无论如何都要阻止伯莱尔的疯狂的举动，而唯一解决的办法是判处其死刑。于是，另一位神——德拉寇被选定成为执行伯莱尔死刑的行刑官。在得知一切都将无法避免后，伯莱尔制定了一个日后可以使他复活的计划——制造了一头巨大的母兽……

5.命运的守护神——德拉寇(Draracle)



一身红褐色鳞甲，闪闪发光，身材极其魁伟，这就是德拉寇，当年执行伯莱尔死刑的行刑官。在处死了伯莱尔之后，德拉寇离开了南方大陆，来到了类王国欢乐城附近的山洞。在那里，他依旧作为命运的守护神执行着他的任务，在历经多年以后，德拉寇逐渐遗忘了有关人类的一切，他强使自已恪守永不干涉人类社会的誓言。

配角们

一部好电影除了出色的男女主角外，还必须有好的配角才能尽善尽美，游戏也是一样。在《命运守护神》中，配角们都是何许人也？接着往下看吧。

1.丢人现眼的欢乐城守卫——肯尼士(Kenneth)

这是一个十分滑稽、可笑的人物，为整个游戏增添了不少笑料。作为欢乐城的守卫，他的体格真够厉害的，5尺11寸的身高，300磅的体重。可能是因为他太胖了点吧，他的行动看起来有点迟缓，不过这位仁兄的黏性十足。在整个游戏中，他会屡次出现并纠缠阻挠卢瑟行程，但每次都是毫无结果，不了了之，弄得自己灰头土脸。

2.健壮的战士——丹尼尔(Danial)

丹尼尔体格强壮，尽管他是猫人族的战士，但由于不习惯过猫人那悠闲安逸的日子，便独自搬到野蛮森林和更富活力的野蛮人一起生活。在卢瑟进入野蛮森林时会遇到他，他会向卢瑟发起挑战，因为这是野蛮人传统的欢迎仪式，卢瑟只有战胜他才能进入野蛮森林。当然，他也会就此成为卢瑟的朋友。

3.武器店主——凯亚拉(Kit'yara)

凯亚拉是丹尼尔的母亲，一个女猫人铁匠，猫人村的武器店就是她经营的。她是个挺难对付的女人，卢瑟在去野蛮森林前可得在她身上花不少的功夫。

4.知识渊博的学者——居里安(Brother Julian)

居里安是猫人村的僧侣，差不多60岁左右的年纪，也是一位学者。他在Chay`ar修道院从事翻译古代神秘文字的工作，这些文字都是在德拉寇洞穴中找到的，也是伯莱尔预言的一部分。

5.仁慈的长者——梅里克(Melik)

一位深受野蛮族人爱戴，尊敬的长者，他是一名智慧的祭司，同样也是野蛮族人的精神领袖。

攻略篇

Chapter 1:The Caves of the Draracle

啊！随着几乎用尽我平生全力的一跃，我终于逃离了那肮脏、充满血腥的欢乐城监狱。说实在的，就在刚才这飞离吊桥的一瞬间，我也不知道跳下去究竟是死还是活，但唯有一点可以肯定的是，结果肯定会比被那些狱卒抓住要好些。耳边风声呼呼，我略微感到了一丝寒

意，在欢乐城监狱内度过的这些日子一幕幕在我脑海中浮现。在那里，我忍受了无尽的苦楚。他们都把我当成世界上最可悲的人来欺侮，以至于当我变身成巨兽、一棒击穿典狱长那肥胖的脑袋时，他的表情竟是如此的滑稽。我反复在问自己一个相同的问题，我究竟犯了什么错，要被关在这暗无天日的牢房中，又要遭受到这种时不时变身的诅咒？他们都叫我司寇霞的儿子，要我为母亲犯下的弥天大罪做出偿还。天哪！为什么上代犯下的错却要我来承担？想到我的母亲，心中不免涌上一丝伤感。

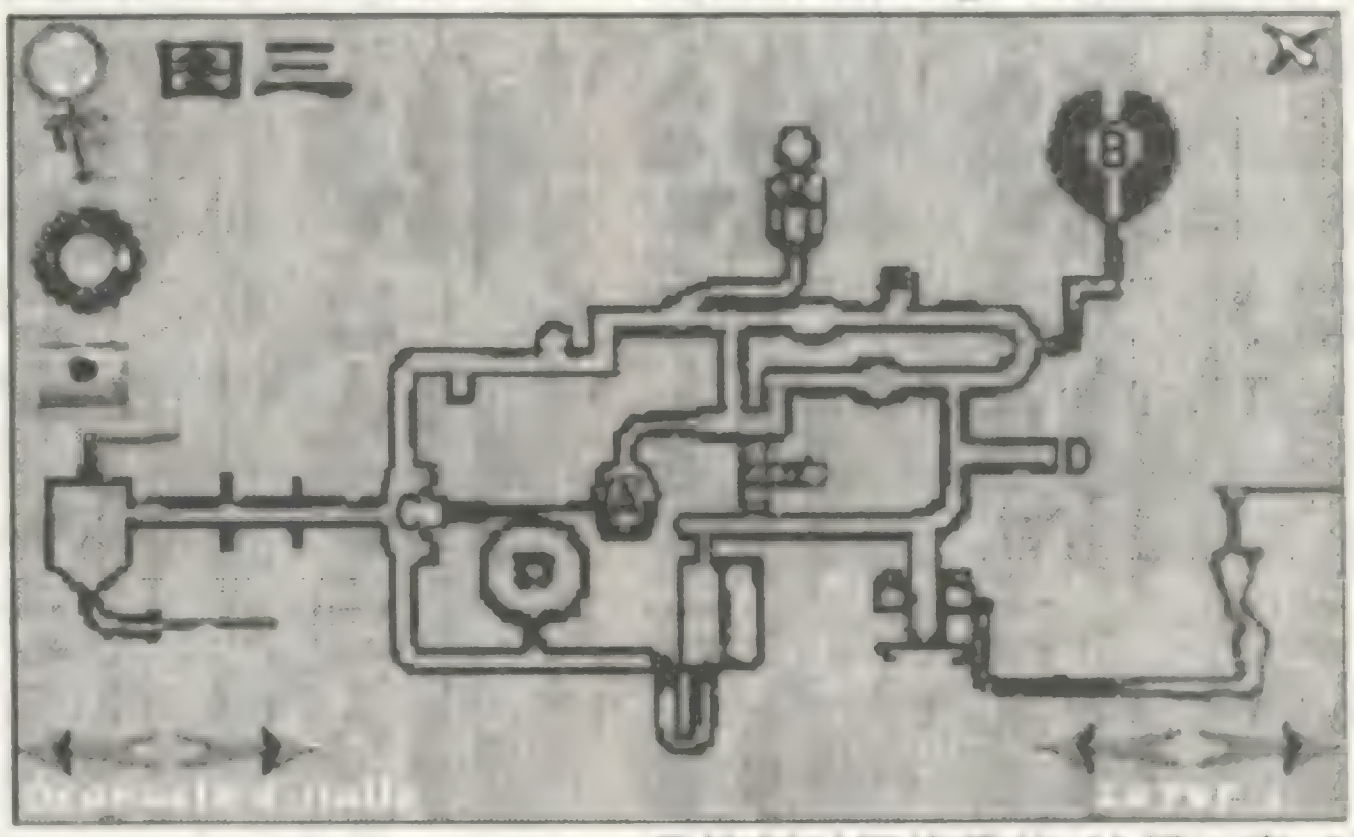
思绪很快被打断了，我落在一个非常隐蔽的洞穴口(图 1－A)，身后传来潺潺的流水声，是一道瀑布，哦，原来这瀑布是欢乐城堡外的护城河水汇集而成的。略微喘了口气，身后的追兵似乎还没来得及赶上，希望从今往后监狱中狱卒们丑恶扭曲的脸庞我再也不会见到了。定了定神，身上什么东西都没有，顺手摘下一根石笋(Stalagmite)作为防身的武器，又在瀑布边的石壁下摘下三颗能够治伤的野生芦荟(Cave Aloe)，转身朝洞穴口走去。忽然传来一阵脚步声，我赶紧找了个地方躲藏起来，这是欢乐城的追兵，他们是从南边的洞穴入口（图 1－B)进来的，却没有发现这边瀑布后隐秘的洞口。追兵小队长指挥他的手下往洞穴深处搜索，自己向入口处走去。我快步冲上前，还没等他回头就把这个倒霉蛋给撂倒了，从他身上搜出一把短剑，这可比石笋做的武器强多了。洞穴入口肯定还有大量士兵守着，我不想自投罗网，于是转身向北走去。

前行不远，一块巨石(图 1－C)挡住了去路，我后退两步，发觉在紧挨巨石的右边另有一条小径。避开那些杂乱的石柱，我摸索着慢慢向前，小径越来越狭窄，眼看就要没有路了。"噢，不！"突然，诅咒又来了，在痛苦的呻吟声中，我变成了一头巨兽。转身回到巨石前，不费吹灰之力就推开了它（这里如果变成晰蜴，就可直接从岩石的缝隙中钻出去)。正要继续往前走，身后传来一声惊呼，一个士兵显然被眼前的我给吓住了，当然，他没能再多吭一声就去追随他的那位小队长了。在涉水趟过一个地下湖(图 1－D)后，眼前出现的是一道石廊(图 1－E)，

我用力将两根石柱分别向两边分开（推开石柱的方法是用鼠标左键按住不放，然后进行拖动)，石廊似乎随时有塌方的危险，发出喀啦啦的声响，我不敢多作停留，快速冲了出去。果然走不多远，身后就传来一声巨响，整个石廊全部塌下，把路给封死了。这样也好，追兵肯定是无法过来了。

前方有一条岔路，我先选择了左边那条。沿路拾起三颗野生芦苇，顺便用我的火花魔法（Spark Spell）点燃了几处煤油，洞中顿时亮了许多。忽然一阵热浪扑面而来，我被眼前的景象惊呆了——这是一个熔岩汇成的湖泊（图 1－F)，偌大的湖面上火浪滚滚。我赶紧退了回来，“试试右边那条吧”，我对自己说。右边的小路显然不如左边的“火爆”，反而显得格外阴晦——密布的蛛网、潮湿的地面、空气中充满了霉味，还有成群的蚊虫飞舞……我不禁又想起了那可恶的监狱。小路的尽头是一间石室(图 2－A)，左手边是另一间石室(图 2－B)，杂乱地堆放着许多大小不一的木箱（这里有一隐藏宝物点（图 2－F)，在石室中用地上的箱子依次堆成 2 小－2 大－3 大的顺序，就可跃至一间小屋，内有兽盾和钉头槌)。我试图打开右边那扇门，却发现门是锁着的，墙边还有一根铁链条，我随手用短剑将其斩断，门竟然开了。在这间屋子(图 2－C)里，我找到了一颗古魔法石(Ancient MagicStone)。推开左边那扇门，里面还有一间石室（图 2－D)，“卢瑟！”，一个有气无力的苍老声音从暗处传来，如临终前的病人般。我心头一震，在这洞穴深处，又会有会知道我的名字？带着满腹疑虑，我向暗处接近。“是司寇霞的儿子吧”，随着声音的再次出现，我终于看清了对方。那是一张老态龙钟的脸，干瘪到极点的面孔根本就没有表情，蜷缩在墙脚一动也不动，只有从他讲话时嘴

唇的张翕才能勉强看出这是一个活物。从屋中的摆设可以推断出他似乎是原黑暗军团的一位将领，也许是为了躲避理查王的追捕而在此隐居的。如今，他的生命似乎已经接近到达终点的时刻了。“我母亲已经死了……”，我满怀伤感地告诉他。“我，我要给你一样东西。”他艰难地说，然而他什么也没有做。当我再次注视他时，却发现他已经离开了这个世界，这个可怜的人啊。打开通向更深层的门，这是石室的出口(图 2-E)。和先前一样，这次的出口依然通向巨大的熔岩湖。就在这时，我又变身了，这次我变成了一只晰蜴。我发觉旁边有一条极狭窄的小路，刚好够我通行，这是穿越熔岩湖的唯一途径。快，一定要赶在下一次变身前冲过去，否则……我几乎不敢往下想。



在我再次变回人类前，我成功地脱离了险境。我飞跑着，前方流淌着一条宽广的地下河，欢乐城的士兵对于我的出现显然没有预料到。穿过吊桥(吊桥旁有一扳手，扳下后可进入守卫的房间，里面有不少装备)，我来到了这个时代最伟大的神——德拉寇（Dararacle）的宫殿。

Chapter 2: The Halls of the Draracle

他，魁伟高大，通晓过去，预知未来，深邃的双眼中放出一种神奇的光泽，无愧为我们这个时代最伟大的神——德拉寇。在他伟岸的身躯前，我是显得那么的渺小。欢乐城的士兵对于我刚才的逃脱依然耿耿于怀，大声叫嚣着：“不管怎样，我们必须带他回去，他是越狱的犯人！”“不，没有可能，他是命运之子，你们还是走吧，免得我生气。”看来这几个士兵还是识相的家伙，“我们记住你，卢瑟！”在恶狠狠地抛下几句恐吓威胁后，他们走了，我心中长出了一口气。“

尊敬的神啊，听说你了解过去和未来。过去对我来说犹如恶梦一般，你能告诉我的未来吗？还有那诅咒！”“过去和未来，没有一件事是肯定的……”德拉寇的话中似乎蕴含着什么，但我无法理解。“可是，可是我现在痛不欲生，我不断地在人形和动物之间转变，请帮帮我吧！”我苦苦哀求着。“过来吧，孩子，往那里去，你会得到帮助的。”德拉寇指着身后的一扇门对我说，“那边是遥远的南方大陆，你可以找飞龙带你去。”不管怎么说，神是不会欺骗我的，我谢过他，又开始了新的冒险旅程。

走近大厅，我拿起放在桌上的长剑（Fine Long Sword）和锁子甲（Mail Shirt)，这大概是德拉寇给我的礼物吧。桌子旁有一具骷髅，似乎在熟睡，别去打扰它吧。拉动栅栏旁的机关，看到一面镜子，走过去就可以到达 Huline 森林（不过你会错过很多精彩的情节）。回到大厅，看到对面的墙上悬挂着一幅挂毯，当我轻轻把挂毯拉开时，墙上突然起了变化，黑色的石壁逐渐变得透明，在一阵炫光后，墙壁消失了，出现了一条通路，好奇心驱使着年轻的我前去作一番探索。

这好像是德拉寇的博物馆，里面的好东西可真不少，我得到一把长柄斧(Axe of Long Arm)(图 3-A)、一把光谱剑（Long Sword Prism）(图 3-B）和一些卷轴（图 3-C)。在博物馆的东面有一条画廊（图 3-D)，最里面的那幅画下有个机关，打开后我发觉画廊隔壁的铁栅栏打开了，可里面除了一只沙漏外什么也没有。我一时调皮，顺手把沙漏给劈烂了，谁知竟闯了大祸，原来沙漏是控制时间快慢的，这样一来，时间飞速地过去，在洪亮的钟声中，我感觉自己正在变老。绝望中，我忽然发觉身后的墙壁不是很牢，试试吧，后退两步，用尽全力对着墙壁劈去，一下、两下、三下，哦，上帝保佑！我终于脱险了。

打开一扇门，耳边传来一阵沉重的呼吸声，定神一看，不正是我要找的飞龙吗？飞龙爽快地答应了我的要求，展开它那宽阔的翅膀，带我向遥远的南方大陆飞去。

Chapter 3: Huline Jungle

来到南方大陆，环顾四周，到处都是郁郁葱葱的一片绿色。茂密的丛林遮住了视线，我只得披荆斩棘，摸索前进。一路上各种怪兽及小恐龙迎面扑来。顺着林间小路，我来到一个小村子前(图 4-A)，但村前的守卫不让我进入，除非找到失踪的莎拉和她的小孩。没办法，我只好继续前行，这里的怪兽更是层出不穷。我磕磕碰碰地来到一条小河边，顺着河岸往上游走（注意不要失足落水，你的水性不是很好)，源头是一个喷泉(图 4-B)，出于怨恨，我狠狠地向它劈了一剑，竟出乎意料地击毁了它。一会儿，失去源头的小河干涸了。我顺着河床向下游

图四

走，走着走着，突然感到一阵巨痛袭来，附在身上的诅咒又发作了，我痛苦地发现自己变成了一只丑陋的蜥蜴。钻入一个低矮的洞穴(图 4－C)，这回收获不小，得到很多补品和一枚语言石。钻出洞口，我又恢复原形，继续向南走，过了一座小桥，来到一个铁匠的房前(图 4－D)。主人实在是大方，不但告诉我很多信息，而且还给了我很多装备。不过，那把诱人的火焰剑除外，使我心里有些不快。(小插曲：笔者一时性起，挥剑便砍，那铁匠一声惨叫倒在血泊之中。顿时一股罪恶感涌上来，这样一个既慷慨又大方的人也杀，太没人性了吧。我连忙取回进度重来。)

从铁匠屋出来，越过小溪，来到(图 4－E)处，与两个搜捕队员谈话，然后只身闯入枯树林中。错综复杂的道路令我眼花缭乱。我一面挥剑劈开道路，一面用火球术烧毁枯树。穿过丛林，来到一个开阔地(图 4－F)，绕过池水，我发现一个洞穴，好奇心使我闯了进去。

Chapter 4: Hive Caves

钻进洞窟，我不由得倒吸一口冷气，这是怎样一个地方啊！黑黝黝的四壁不住地晃动，地面上不断闪烁着红色的火光，那是随时都可能喷涌而出的岩浆，令我不寒而栗。但是为了解除身上的诅咒，我还是硬着头皮冲了进去。在(图 5－A)处是一深渊，用弓箭射下洞顶的浮石就可以走过去（当你身为蜥蜴时，可以从旁边钻过去）。我战战兢兢地来到洞穴深处（图 5－B)，突然冒出一个巨大的蓝蜘蛛，这不就是那个曾经掳走小女孩的坏家伙吗?我怒火中烧，奋力杀死了它。然而我看见的只是小女孩的尸骨——我来晚了。悲伤中隐隐听到哭泣声，顺着声音走过去，找到了小女孩的母亲莎拉。劝她回村后，我也逃出了这个地狱般的洞穴。(如果你还没尽兴的话，可以在洞中四处走走。小心地越过岩浆池，来到图 5－C 处，你会看见两个石像中间有一柄大剑。想得到它吗，想要的话，记住拿到手后快跑，否则你会死得很惨。好了，现在可以出洞了。)

图五

Chapter 5: Huline Village

逃出洞穴，顺着原路很快就回到林中小村。在村中旅店（图 6－A）见到来自 Gladstone 的朋友（啊，是老乡！），他要捉我回去，不过在我保证不久会和他一起回 Gladstone 后，他很爽快地答应暂不捉拿我。在村中闲逛时遇到冷漠的商人和喝得烂醉的酒鬼，不知不觉又来到一个魔法师的房前（图 6－B)。他用一种奇异的法术吸取并检查了我身上的法力，之后大方地给予我不少物品以及地上的那块语言石。另外他还透露如果我有 Power ORB 的话，他可以将我得到的那把断剑融合。离开魔法师，无意中走人一个小胡同(图 6－C)，在一堆箱子后面我遇到一个鬼鬼祟祟的家伙，他告诉我一句暗语。在一个地下室的入口处（图 6－D）我说出了暗语，房门打开了，原来里面住着的是村中的小偷。经过一番虚伪的交谈，我拿走右边柱子上的万能钥匙（可以打开村里大多数房门）和一瓶毒液。出于私愤，小偷怂恿我杀死守卫长，并以帮我偷到铁匠的那把火焰剑为代价。谁会去做那种伤天害理的事，我断然拒绝。

Chapter 6: Huline Jungle

出村子向南行，途中顺手从一蜂巢中取出两块蜂蜡(记住，在一个蜂巢里只能拿两个，不要贪多，那马蜂可不是好惹的)。走不久遇到一条小河，我顺流而上，来到源头瀑布前(图 4－G，在瀑布前的池塘里会捞到一些好东西)，在右边的洞中发现一具白骨，并得到一块语言石。离开瀑布顺流而下，来到又一个瀑布前（图 4－H)，拨开河岸的藤蔓，我意外地发现一底矮的小洞，于是弯腰爬了进去。看到右侧石壁上有一开关(图 7－A)，扳动它使前面的一座石像升了上去。前行，洞中出现一个卷轴，有种预感提醒我不要碰它。于是我退出来，来到升起的石像前。啊，后面有个暗洞，我又毫不犹豫地钻了进去。在洞中发现一活门(图 7－B)，仔细搜查，我又得到很多装备。在洞穴尽头(图 7－C)拉动手柄，我回到了森林。继续在林中行走，不久来到一个泥浆坑处，踏过其上不甚稳定的桥，发现一座神秘的寺庙(图 4－I)。

在寺庙里见到达恩和朱力安

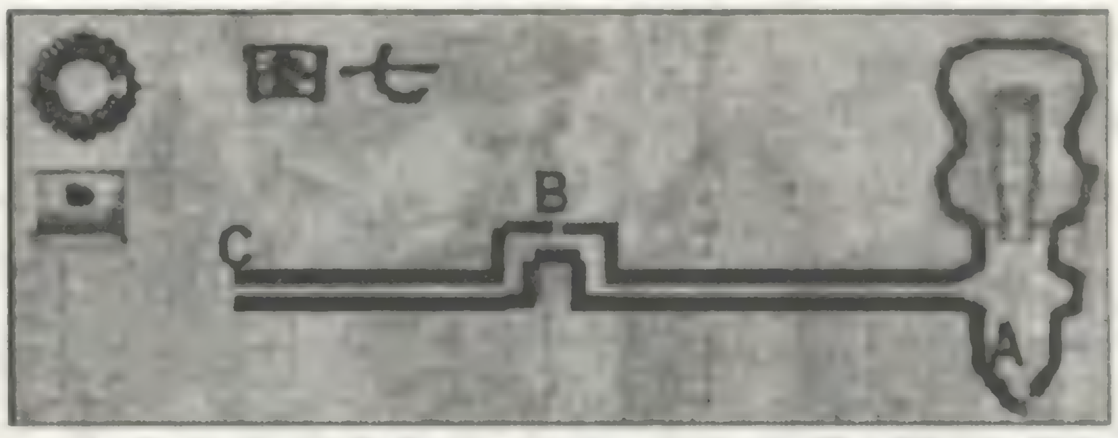
(Julian)，朱力安给了我一支长笛，据说这是一把召唤古代人遗迹设施的钥匙。我带上它离开了寺庙，路上突然想起在 Hive 洞窟中某处好像见过一些古怪的符号，那里会不会就是古代文明遗址呢？于是快步跑回 Hive 洞窟去一探究竟。

来到洞窟深处(图 5－D)，我记下了墙壁上那四个符号的顺序，随后吹响了长笛。奇迹出现了，前面的深渊中竟浮起一个平台。踏上去，见其上有一根图腾柱。啊，我明白了，原来这竟然是一部远古的“电梯”。我按下了第二层的按钮(这里将洞窟那层定为第一层)，在第二层分别按一下空中的石柱，打开前面的石门，石门内有一股生命的泉水。下到第三层，干掉一只令人作呕的毒蜘蛛，在其后面的洞里找到 Exile 之网(可以摧毁任一生物)和两枚闪电水晶。下降到第四层，诅咒再一次将我变成蜥蜴，借着小巧的身体，我钻入一条狭小的通道。小心地跳下两个断层，来到一个古怪的地方。墙壁上那三个符号令我想起了什么？凭着记忆我按顺序按下它们，背后升起一块斜板，我从那里进入了上面的房间。仔细观察一下房间内的石柱和墙壁上的凹穴，将每个石柱放回到它们原来的位置(如果放得正确，石柱会被铁栅栏封住)，打开两侧的石壁，得到一面盾牌和一张弓。离开这里，从下面的出口出来，才发现自己已经到了第六层。按右边石柱上的按钮呼叫浮台，向上到第五层。开启石门后经过很长的一段路，在一条断臂上找到一枚复活戒指。最后，我下降到第七层。刚一踏进洞口，地面竟迅速下沉，还有两个石球撞过来，被我灵巧地闪开了。地面一直下降到第八层才停止，我摸索着前行。隐约看见墙壁上有一长笛形缺口，于是我毫不犹豫地将身上的长笛插了进去。沿着通道继续往前，避开飞刀的袭击，快步冲向尽头。背后的大石在身后砸出一个大坑，好险哪。用火术点燃墙壁上的火把，跳入坑中。这个坑好大，眼前耸立着一座奇怪的雕像，上面还刻着一些神秘的文字，原来这是一个古代文明的遗址。记得达恩和朱力安曾经提起过它，也许他们能够破译这些文字。于是我取出两块蜂蜡拓下那些文字。

目的达到了，我吹着口哨回到地面。一出洞口便发现了达恩。我把一块拓片交给她，她显然很高兴，马上拿回寺庙去研究。我也跟回寺庙，将另外一块拓片交给朱力安，他慷慨地以 Porwer ORB 作为回报，这样我就可以换得铁匠的火焰剑或者到村子里将携带的短剑融合起来。敲敲寺庙里最左侧的房门，里面是 Rix，一个古怪的家伙。推开他身后的门，是一间堆满箱子的房间。站在箱子上，我打破了本不结实的书架，爬进一个黑暗大厅。

Chapter 7: Hive Caves

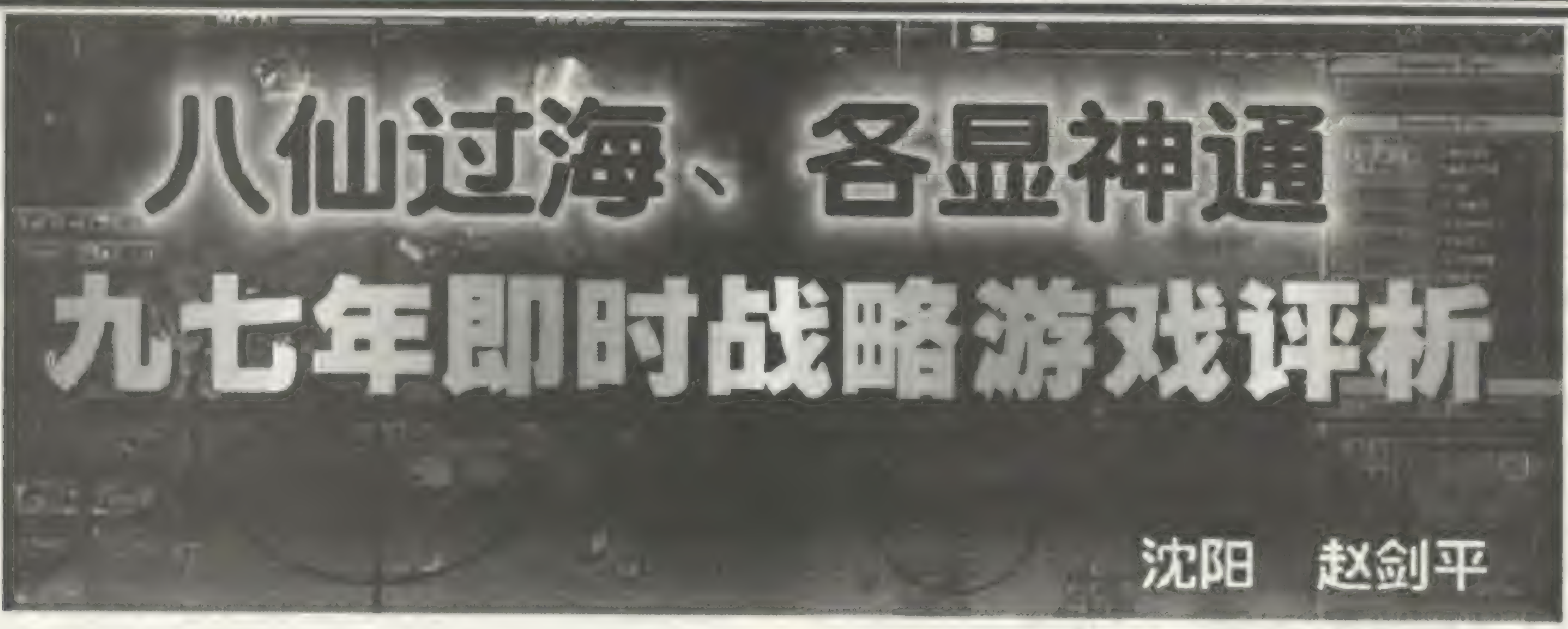
大厅里光线阴暗，不过道路并不复杂。然而里面的蓝色幽灵实在厉害，我本着打不赢就跑的原则，来到走廊尽头。这里只有一扇紧锁的大铁门和一个圆形大厅，再无其它的出路了，更要命的是从圆形大厅内不断飘出蓝色幽灵。我急得团团转，无意中碰开地上的箱子，发现里面满是黑色水晶，用火球术引燃，会诱发猛烈的爆炸。哈，办法有了——我先搬了四五个箱子堆在大铁门



前，打开箱盖，远远地施展火球术，炸开了铁门，进里面找到一些有用的物品，然后又用最快的速度搬了两个箱子到圆形大厅里，放在墙壁上左数第六个蓝色方格下，如法炮制，终于让 Huline 森林的光泻了进来，我逃出了黑暗大厅。

好了，现在该是得到那把厉害的火焰剑的时候了。我径直来到铁匠房前，用手中的 Porwer ORB 换到了梦寐以求的火焰剑。刚离开铁匠小屋，铁匠就追了上来(图 4－J)，原来她要求我给她的儿子带一件礼物——一把匕首，我痛快地答应下来。

继续往前走，在草丛里看见那个来自 Gladstone 的“老乡”正在睡觉，我的到来吵醒了他，于是他护送我向大坝走去，阻止卫兵捉拿我。这时，身后传来隆隆的响声，我们回头一看，一群可怕的蜘蛛正在吞噬大坝，守卫们纷纷跳到船上。趁着这个空隙，我连忙冲进蛮荒森林。(待续)



八仙过海、各显神通

九七年即时战略游戏评析

沈阳　赵剑平

不知道大家是不是都有这样的感觉，九七年末九八岁初乃是玩家最繁忙、最辛苦、也是最幸福的时期。因为我感觉九七年的游戏市场真可谓八仙过海、各显神通了，制作游戏的老外们都赶在“生蛋节”前把他们也许憋了许久的精彩纷呈的“蛋”一起挤了出来，把九七、九八之交的即时战略游戏市场搞得热闹非凡。尤其是接踵而至的几个大制作，如《黑暗殖民地》、《黑暗王朝》、《帝国时代》、《横扫千军》和《神话：堕落之神》，跟咱家玩起车轮大战并且一个比一个凶狠，搞得我差一点儿吐血——至少是又苗条了一小圈儿。玩过这些游戏之后，我还有一个感受就是我得打起精神紧紧捂住自己的钱包，否则就会被人家掏得一干二净了。因为玩游戏，我不得不用手指蘸着唾沫把我的钞票一张一张地塞进机箱。刚刚装上“米斯泰克”，我就得琢磨什么时候再弄来“巫毒”玩玩；还没来得及欣赏我的“麻麻叉”，立马就感觉需要“屁二”了。由于这几个游戏接连给咱家“制造事端”，所以就想出了如斯之解决办法，且曰“羊毛出在羊身上”吧。

首先说《黑暗殖民地》，在此之前我们谈论即时战略游戏，似乎有笼统地一概而论的情况发生。但是从这部游戏起，即时战略游戏开始向战略、策略、战术几个方面各有侧重地发展了，这也许是即时战略游戏发展至今在尚未出现重大突破的情况下所做的一些探索吧。在《黑暗殖民地》中，虽然全部的设施只能修建在一个很小的基地底座上，但是由于双方的空中力量都比较弱并且都有可以搭设炮台的移动装备，再加上战场地形看上去也是有意设计的，所以“战略”在这个游戏中显得格外的突出。在以往的即时战略游戏中，侦察的目的是寻找资源和敌人的方位，但是在《黑暗殖民地》中侦察的目的却应该是尽快找到基地周围的战略要道。在《红色警报》中，几乎可以肯定地说在游戏初期无法牢牢地割据一方，但是在《黑暗殖民地》中只要据守住战略要道，就完全可以控制“广大地区”的资源。此后，在基地和矿井旁边简单地部署防空力量、甚至几个步兵就足以高枕无忧，并且一旦控制了敌方基地周围的战略要道就等于宣布敌人的死期。另外，这部游戏相对来说在剧情上富于变化，人类方面或明或暗的三方力量（实力最强的 Pan Luma、中等的 Aerogen 和相对弱的 Stratus）以不同的情节发展，推动整个剧情即使不是跌宕起伏的激荡也有峰回路转的变化，这在一定程度上增加了《黑暗殖民地》的魅力。也许会有不少的朋友要对此持有异议，认为情节对于即时战略游戏无关紧要。但是仔细想一想，如果《红色警报》中少了关于 Tanya 的情节和工程师，它会比《命令与征服》更吸引人吗？不管怎么说，平直老套的剧情和引人入胜的情节对于游戏任务设计的影响是绝对不会一样的。最后，《黑暗殖民地》的战斗效果设计得非常棒，很多玩家对其光影的效果啧啧称赞。尽管笔者也是如此，但是也认为这些东西毕竟是锦上添花的外在装饰手法，对于即时战略游戏的发展并不会起到革命性的作用。

说起《黑暗王朝》，我就觉得满脸疑惑。凭什么它会在“E3”大展上那么出风头呢？玩过这部游戏之后，才可以确定基本上完全得益于它那在制作上可以说是“前无古人”的 3D 片头动画了。尽管有人看重片头动画，有人不置可否，有人坚决反对，但是恐怕谁也不能否定动画对于剧情、任务的展开介绍和对游戏氛围的渲染作用以及对此将日益精工细作的趋势。既然如此，那么在制作效果和复杂程度上恐怕只有《帝国时代》能与之一争高下。《黑暗王朝》那精彩绝伦的片头动画，必将会向游戏开发商提出新的挑战。尽管这部游戏对咱家没有产生什么影响，但是应该肯定《黑暗王朝》在提高真实性和革新游戏形式方面还是做出了一些有益的探索，比如安排了诸如卫生兵、侦察兵和特工等等角色，在使用上也出现了“潜伏”、“化装”之类的新鲜用法。《黑暗王朝》虽然首次推出了可以对 AI 进行多种设定的控制接口，但是却没有做到象《完全毁灭》那样把 AI 表现得更令人赞许。

之所以对此印象深刻，是因为我在此之前谈论改进国产游戏时，曾经针对《绝地风暴》的AI表现提出过类似这样的方法。《黑暗王朝》的每一个任务都可以在对立双方之间切换主角的游戏设计方式，无疑是一种有益的尝试，但是由此而来对于玩家产生了角色的变换、情绪乃至心理上的跳跃或者突变，能否让广大的玩家和游戏开发商认同，恐怕还不能确定。不过总是要有人作出这样那样的探索，才可能在量变的基础上产生质变的突破。玩家之于《黑暗王朝》，可谓萝卜白菜，各有所爱，咱家也只好就此打住了。

在即时战略游戏中特别强调策略方面因素的代表作当属《帝国时代》了。这是否与比尔．盖茨将IE做进Win98的思想一脉相承，我不能确定，但是操纵着游戏平台和驱动接口的“微软”，的确通过《帝国时代》向每一个玩家提出了一个很严肃的法则，那就是文明与技术的落后将不可避免地要被动挨打，直至灭亡。也许会有人感觉这一点在游戏中表现得有一点儿夸张，但是想一想几年前美国佬的确是轻松地使用鬼子的硅片砸碎了萨达姆的钢铁和“第三军事大国”的幻梦，也就没有什么可怀疑的了。虽然《帝国时代》也是即时战略游戏，但是战争的胜负不象以往的同类游戏那样取决于数量多少，而是绝对取决于交战各方的文明程度如何，而文明的进程又依赖于玩家的发展策略和利用资源、研发技术的效率。在这里，我们每做一件事儿，即使象打猎这样的工作，都几乎要考虑“方法”和“效率”的问题，否则即使玩家的手指再灵活也会无济于事的。如果玩家能够认识到这一点，并且有全局观念和长远眼光，那么生存与发展是不成问题的，又何来“海战容易陆战难”的说法呢？在《帝国时代》中设计了四种胜利条件：第一是将所有敌人消灭掉；第二是占领所有废墟并保持2000年（哇噻！%@$#★&…。别担心！当然是游戏里的“时间”了，否则的话，俺也要&%$#@…了）；第三就是收集到所有的象手推车似的古文明产物，然后保持2000年；第四个胜利条件是玩家在升至最高级之后自已修建一个奇迹，当然也要保持2000年了。弄清上述四种胜利条件应该是玩好《帝国时代》的基本前提之一，再加上进攻、防守、生产、升级等方面的一些技巧和要点，就基本上能够“轻松”驾驭了。

我对《帝国时代》的另外一个深刻印象就是画面极其精美。有的朋友曾经形容其就象照片一样，对于电脑图像来说，达到“照片质量”就可以说达到极致了。尤其可贵的是在较高的分辨率之下，人物的形象非但不象以往的“小蚂蚁”，而且动作非常平滑自然，在当前看来恐怕除了“微软”也没有谁能够做到这一点了。我很喜欢《帝国时代》那极其逼真的战鼓音效，点击菜单时发出“嘭，嘭，嘭嘭”的声音，有一种战鼓声声催人奋起的感受，不象有些游戏的菜单界面“嘎吱…哗啦…咣啷…哐啷”那样闹人心烦。另据最近的资料介绍，《帝国时代II》正在紧锣密鼓地开发当中，我们就静等着software界的老大给我们提供更好的作品吧。

在即时战略游戏中，最受“硬战派”玩家欢迎的可能非《横扫千军》莫属了，因为这部游戏在AI方面有了真正的改进。在《横扫千军》中玩家可以设定战斗部队的AI水平，甚至在生产的时候就可以根据自己的战略安排决定所生产部队的AI水平，并把他们用于防守、攻击或者作为后备队，你会感觉到他们没有令你失望。在这里，无论是敌人还是我的人都好象是有生命、有头脑一样，并且在同样的AI设定之下，不同的装备和同一兵种不同类型的机器人都有各自不同的行为表现。比如敌人会以战场上的石笋、树木作掩护来躲避玩家的炮火，在处于劣势时他们也会及时撤退；我军在防御和反击时也不再象《绝地风暴》中的那样“事不关己，高高挂起”了。由于AI的非凡表现，多年来我第一次在《横扫千军》中放弃了“诱敌深入”之类的战术而被迫使用“向我开炮”的战术，即使用“敢死队”引导我方炮火消灭成群攻来的聪明的敌人。另外，在这部游戏中基本上所有的东西都是真实的，这是因为除了AI的改进以外还使用了3D引擎来制作游戏。尽管没有象《神话：堕落之神》那样把三维世界营造得十分真实，但是战场上的物件却具有了现实世界对应物的自然属性，比如石笋、树木可以阻断炮火；不同的地势地貌对于不同的兵种具有不同的影响，车辆根本无法在山地展开攻势；如果没有运输飞机和建造飞机，你的部队也不可能出现在悬崖上面。不仅如此，游戏在细节上也充分进行了展示，比如上坡时速度会下降而下坡时则加快等等。3D引擎和改进的AI使《横扫千军》在真实性方面格外引人注目，所以有玩家评论这部游戏是迄今为止第一个真正的即时战略游戏。

我感觉《横扫千军》在战略方面偏重了一些，在一场攻关任务中重要的是从战略的角度和高度考虑应该怎样发展、在哪儿开始发展，然后才是考虑使用什么样的战术。几乎所有的战术都要基于正确的战略才能发挥出

最佳效能，如果战略规划得不对，那么多数的战术可能根本起不了什么作用。在一个纵版地图的任务中，笔者在起点附近发展的结果是打了两天居然没能过关，后来即使使用向前方推进炮台的战术也只能接近敌营而根本没有取胜的希望。后来笔者重新开始任务时不是急于发展而是向北部搜索发现一处战略要地并在那里发展，虽然后来的战斗依然很艰苦但是毕竟很快就将敌人消灭了。另外猛烈的炮火和众多的武器装备也可以算是《横扫千军》的一个特点，不过，仅仅依靠少数高级装备而不是需要多种互相生克的武器搭配制胜的设计，也让这个被成为“次时代”即时战略游戏的《横扫千军》或多或少地打了一些折扣，不知您以为如何？

与早在半年之前就由 Windward 推出的《帝国霸业》相比，尽管 Bungie 出品的《神话：堕落之神》不是第一个运用了真正的 3D 引擎制作的即时战略游戏，但却是九七年中唯一一个把 3D 引擎展示得淋漓尽致的即时战略游戏。虽然《星际争霸》在这方面的呼声颇高，但也不会影响我们说《神话：堕落之神》在即时战略游戏的 3D 效果制作上足以傲视群雄。如果与其他类型游戏的 3D 引擎进行比较的话，目前恐怕只有《雷神之锤》的引擎才能与其比肩而坐了。从九七年几个著名即时战略游戏所反映出来的趋势看，它有可能将对即时战略游戏的发展产生影响。游戏的三维世界在《神话：堕落之神》中被表现得极为华丽和前所未有的真实。除了没有俯仰视角变化之外，这个神话世界具有 zoom in、zoom out、透视变形及 360 度旋转等典型的 3D 特性，并且在战斗中也进行了细腻的表现。比如当矮人投掷炸弹时，那颗炸弹激飞的头颅或者木头碎片如果落到角色身上会砸掉他的“血”；矮人的炸弹威力比较大，但是如果在水域作战或者赶上下雨，它就变的几乎没有用了，如此等等。如果不联网对战的话，想要全面地品味《神话：堕落之神》是不可能的。

与一般即时战略游戏不同的是，《神话：堕落之神》几乎没有音乐并且也不能进行生产，只能使用给定的人员完成任务。虽然它提供给单机玩家的兵种不算多，但是却各具特色，在使用时必须让人数有限的战员相互配合、扬长避短，才能使整体发挥出最大的战斗力。另外在

《神话：堕落之神》出现了 10 种阵形，这些各有利弊的阵形与各具特色的兵种结合运用，使这部侧重于战术的即时战略游戏产生了独具的魅力和特点。对于阵形和兵种的特性有必要全面掌握和熟练运用，在游戏中也需要组合运用正确的阵形破敌过关。《神话：堕落之神》的不足之处在于 AI 的表现不佳，并且在渲染暴力与血腥方面也施以了太多的笔墨。

九七年底上市的即时战略游戏虽然在整体水平上没有表现出重大的突破，但是却出现了一些令人鼓舞的发展势头。也许这些名家在其大手笔大制作中所做的种种努力和探索会激发一些天才的智慧火花，从而使即时战略游戏在更高的水平和更好的形式上再度燃起燎原之火。

在光盘上玩 Internet！
瑞得在线光盘文摘(第一辑)
《时尚先锋》
(双 CD 附 20 页全彩导读)
定价：48 元
一、对于电脑爱好者来说：融收藏、娱乐为一体
新：'98 最新时尚时装发布会及世界名模
奇：国外最新武器，海湾战争纪实
全：近百款宝马、福特车型；上百幅神秘瑰丽的经典名画
近千幅世界顶级时装设计大师范思哲、阿玛尼等设计的服装系列，
迈克尔·杰克逊等著名歌星的全部歌曲及 MTV 资料，主页制作素材；
六千余种 GIF 动画和 MIDI
二、对于渴望上网的人来说：进入 Internet 世界的捷径
全国首家光盘文摘，不用联网却能真真切切感受 Internet 冲浪！
三、对于网虫来说：最省钱的 Internet 浏览下载 640M 就需要约 180 个小时。以 10 元/小时上网价格来算，需花费约 1800 元，还不包括电话费，更不用提花费在寻找这些站点所需的时间和费用了。
四、免费赠送授权正版 IE3.0、IE4.0 中英文版浏览器及最新游戏(试玩版)。
主要栏目：
霓裳艳影　名车飞机　电影与音乐
文学艺术　旅游探险　足球杂志
主页制作素材库　软件荟萃　精品游戏(试玩版)　军事天地
超值享受：花 48 元购买光盘，免 100 元瑞得在线入网费。
邮购超星光盘再优惠 20%
开发商：瑞得在线
电话：68460011　传真：68487625
电子邮件：webmaster@ht.rol.cn.net
网址：http://www.readchina.com
总经销：北京市超星电子技术公司
电话：62533623　62548440　传真：62535047
网址：http://www.readchina.com/library
出版单位：人民邮电出版社

《星际争霸》怎么还不出来(着急呀)? Blizzard也不怕把它捂烂了! 因为近来没有什么游戏可玩,我便有时间琢磨将来的即时战略游戏会是什么样子。展望未来最好的方法也许是"回回头看看走过的路",便有了自己从《沙丘魔堡 II》开始迷上 RTS 并一直 play 至今的些许认识,于是争着挤进《大众软件》的【游戏畅谈】来和各位朋友聊上一会儿。

我大概是1990年从"挖金子"开始接触电脑的,因为那时候作为设备使用的286由我们的国家主人象宝贝似的看护着,所以尽管对游戏兴趣不小但却没有时间着迷。偶尔过过瘾还得找个调试程序之类的借口,钻进机房之后自己也感觉象贼一样,后来干脆自己抱回家一台"任天堂"独自尽情享受。九四年夏天,周围的哥们儿

突然象着了魔似的开始大侃什么即时战略、还有 AI 什么的,搞得神乎其神,我才知道已经开始流行《沙丘魔堡 II》了。看着他们在班上堂而皇之地造枪造炮,我曾以多种理由写报告申请电脑,不过也同样被以各种理由拒绝了。几个月之后看见某些刊物登出《魔兽争霸》介绍的时候,我也只有把 Blizzard 记在脑子里的份儿。有一次去成都出差时我跑到街上玩《魔兽争霸》,没想到特别慢而且也不象说的那么好,唉! 当时只感到青春易逝、钱财易散。捱到95年底,我终于抓住机会并且弄回来一台刚刚露面的 Pentium 75 兼容机,而且配上了 16M 内存、ET4000 彩卡和 1Gb 的硬盘。拷来《沙丘魔堡 II》狂玩直至通关4次方才过足瘾。可以说94年(也许更早一些时候)就开始出现了即时战略游戏,并且以 Westwood 的现代战争题材和 Blizzard 的古典风格为主形成了两个流派,不过那个时候还是 Westwood 略占上风,而且至今仍然可以在 Internet 上找到关于《沙丘魔堡 II》的讨论内容。

真正让即时战略游戏引起开发商、媒体和玩家广泛注意的还是九五年底在国内露面的《命令与征服》。虽然画面在今天看来粗糙了一些,但是广阔的场景、现代的装备、火爆的效果、精美的动画和令人血脉贲张的音乐、音效却是许多玩家第一次所见。可以说这是即时战略游戏发展史上的一个里程碑,并且真正地掀起了九六年的即时战略游戏热潮。3个月之后,与一代相比有了极大改观的《魔兽争霸 II》也随后赶来,更是对这股热潮起到了推波助澜的作用,并且也应该承认这两个游戏对国内有关媒体的发展也起到了一定的推动作用。尽管 Blizzard 非常敏锐而且也是实力雄厚,但是 Westwood 却招招领先并且很快推出有意增加了难度的加强版,而 Blizzard 随后推出的东西却不过增加了几个英雄而已。就在喜好"魔兽"系列的玩家挥舞着大砍刀卖力气的时候,精明的 Westwood 已经开始鼓噪他们的《红色警报》了,不过也许会令他们遗憾的是这一次国内的媒体却没敢帮他们的忙。尽管如此,一股难以抑制的热潮还是在九七年初的神州大地上悄悄地汹涌着波澜。但是没有多久,国内玩家开始不满了,更多的玩家对于 AI 和画面品质提出了更高更明确的要求。我也感觉如果《红色警报》没有工程师角色和关于女特工 Tanya 的情节使其剧情有了一些波折的话,也实在是令人失望。不过更加令人失望的是 Westwood 又推出了几个几乎是骗钱的"黄金版",搞得我一看见这几个字就下意识地摸摸自己的口袋。话虽如此,心里却佩服 Westwood 的精明——啊,原来一个游戏的引擎居然能被挖掘到如此深度! 虽然 Blizzard 再度以《暗黑破坏神》显示了自己的实力并且也

大捞了一票，但是从某种意义上说它还是输给了 Westwood。因为后者的连续几个系列产品已经牢牢地树立起了"企业形象"，并且通过几个汉化的版本赢得了更多的中国玩家。有朋友谈起 D 版时说比尔．盖茨在中国即使20年不赚钱也不怕，其实我看对于世界首富的他来说，几亿中国人在想到软件时就会想到"微软"、想到他比尔·盖茨大款，这恐怕比什么都值。说这些话的用意在于这个时期国内已经显示出了游戏市场的巨大潜力，开发游戏已经成为一种高利润的行业(如果没有 D 版)，并且也有若干专业公司开始开发游戏了，我想我们不仅要在水平上赶上老外，在经营上也要认真地虚心学习才是。九七年上半年在玩家对于 AI 和画面质量一片热望的背景下，《绝地风暴》隆重地登台亮相并且赢得广泛的赞誉。尽管我认为那些在防守时常常出现的"事不关己，高高挂起"的现象、明摆着说明《绝地风暴》所谓的 AI 改善不过是仅仅提高了敌人攻击的强度和频度而已，并且也觉得热情有余而冷静不足的玩家实在是太宽厚了，但是我也得承认《绝地风暴》在画面品质和生产控制界面上的改善无疑对后来的即时战略游戏产生了深远的影响，从而在即时战略游戏的浪潮中激起了不大不小的浪花。令人欣慰的是同年 10 月前后，由北京立地公司鹰翔小组推出的《生死之间》也在 AI 和界面设计方面有较好的表现，并且在国内外同样获得了好评。这不仅仅增强了玩家对国产游戏的信心，更表明国内的游戏开发商能够注意市场需求并且跟得上大的形势，这对于国内游戏开发公司的生存与发展是重要的。

从 97 年 11 月起，国外大大小小的游戏公司依照惯例在"圣诞节"之前推出了自己的作品，一时间游戏市场出现了前所未有的热闹景象，接踵而至的精品游戏也把我给累了个够呛。在这一次即时战略游戏高潮中，比较有特色、有口碑的游戏有《黑暗殖民地》、《黑暗王朝》、《起义》、《帝国时代》、《横扫千军》和《神话：堕落之神》，另外此前上市的《第七军团》和稍后推出的《七个王国》也受到不少玩家的喜爱。本来 Blizzard 孕育了许久的《星际争霸》也打算在此期间上市的，但是这位呼声似乎最高的大手笔却几次临产至今也没能生出"蛋"来。这个时期精彩纷呈的即时战略游戏可谓各领风骚，但是总的来看不外乎在策略、战略和战斗方面各有侧重，而在运用 3D 技术、改进 AI、改善操控界面、支持(互联)网络对战和对硬件要求越来越高等方面表现得基本一致。另外一个引人注目的事儿就是软件业界的巨人——"微软"也开始进军 RTS 并且同样出手不凡。这位老大的手里掌握着游戏平台和驱动接口的舵轮，再加上其动一动脑筋便会令许多人心惊胆战的实力，没准儿会对以后的即时战略游戏产生巨大的影响。目前也只有 Blizzard 能够一如既往地保持着玩家的厚望，而 Westwood 看来是要让出其占据已久的 RTS 霸主之位了。

我们回顾即时战略游戏发展的历史，可以看出每一次进步都是为了把游戏做得效果更好、更加真实、更加体贴和吸引玩家，我相信随着硬件技术和系统平台性能的进一步增强，(即时战略)游戏将本着上面的原则更加

迅猛地发展。既然如此，精美的动画和动人的音乐、逼真的音效当然不会被抛弃；不管是"真 3D 应用"(《神话：堕落之神》)还是"伪 3D 应用"(《横扫千军》)，3D 引擎技术的运用很可能成为未来 RTS 游戏的"流行色"。3D 到底有多大影响？我们从同期推出的几个 RPG 和大富翁游戏即可见一斑了。3D 引擎加上不断改进的 AI 以及冲突各方在武器装备上互相生克的设计，将支持 RTS 游戏制作得更加真实；至于在操控界面上如何显示对玩家的体贴，恐怕难以形成一个统一的模式，但是无论如何开发商都会做进一步的探索。在谈到如何吸引玩家时，我想谈一谈可能纯属个人之见的看法。在我玩过的即时战略游戏中，我更喜欢《命令与征服》、《黑暗殖民地》等，因为它们与其他同类游戏相比在剧情上多了一些变化，而与这些剧情相配合的任务设计自然也是富于变化和趣味，因而能够紧紧地攫住玩家的注意力并影响着玩家的情绪。那么由此是否可以推测，RTS 将注重剧情的变化和丰富多彩的游戏任务设计呢？至少我们没有理由一口否定，因为从科学学科由经典的独立学科发展到现代的交叉边缘学科来看，也许事物就是以这样的规律发展着的。将游戏与科学学科联系起来也许会让人觉得风马牛不相及，但是物各有异、其理相通的道理却是有哲学和科学依据的，那便是可能有不少人还不甚了解的《相似论》学说了。最后从九七年末几个大制作所反映的情况看，游戏的策划者也许会在剧本策划、任务设计、角色与装备设计和地图设计方面将综合考虑战略与战术问题，其核心便是一个与众不同并且令人叫绝的整体创意。

尽管九七年 RTS 没有什么重大突破，但是事实表明已经有更多的开发商看中了即时战略游戏市场的巨大潜力和前景，而且它们所做的种种努力探索必将促使即时战略游戏进一步发展。相信有一天，某个天才的游戏开发商会把 RTS 提高到一个新的高度上，但是在此之前，恐怕谁也不能在 Westwood 让出来的 RTS"黑暗王座"上坐得太久。

前一段时间，我参加了《星际争霸》(STARCRAFT)的测试工作，在测试工作中，我看到了《星际争霸》中一些比较有趣的东西：这就是更为均衡的力量对比和多人游戏模式的极大增强。

自从即时战略游戏在世界上流行起来，在力量均衡方面的努力就一直没有停止过，在即时战略游戏中，参战方的力量对比是个很重要的参数，在《沙丘Ⅱ》和《魔兽争霸》时代这个参数的重要性还没有充分体现出来，因为那时即时战略游戏的首要问题是改善操作方法和图形界面。《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》出现后，给我们带来了成熟的操作方法（圈选和编组）和高质量的图形界面，此时对游戏可玩性有重要影响的力量均衡参数的作用就充分体现出来。

首先是单兵种的性能价格比问题，在《命令与征服》中 GDI 善长正面进攻，NOD 利于防守和游击战，但是在 1.00 版上的 NOD 造价仅为 250 单位的小炮台，使得 GDI 的攻击优势化为乌有（猛犸坦克敌不过 6 个小炮台吧），幸好 WESTWOOD 在 1.01 版中就将小炮台的造价提升至 600 单位，弥补了这一小失误；在《魔兽争霸Ⅱ》中，受过嗜血术和加速术的双头巨魔的威力想必经常玩《魔兽争霸Ⅱ》的读者都已见识过了，这样的结果就是在网吧或电脑室中只充斥着“达木，达木”之类的鸟语花香。本来我是很佩服 WESTWOOD 能妥善处理游戏中的力量对比的，不料其后续之作《红色警报》又犯了这种毛病，苏军的双管坦克和米格机横行于网络之上，无人敢用盟军来碰一碰石头。

再往后《绝地风暴》、《烽火连天》等游戏中的力量对比得到了很大的改善。使游戏的可玩性上了一个台阶，尤其值得一提的是国产游戏《生死之间》和《铁甲风暴》，《生死之间》的兵种虽然造型一般，但其性能价格比相当合理，尤其是机器人的占领功能我觉得设计得相当好；《铁甲风暴》干脆把这个问题留给了玩家，让大家自己拼积木玩（有够狡猾）。

游戏中的力量对比，除了包括单兵种的性能价格比，还包括进攻力量与防守力量对比，一个游戏中，如果在初始阶段所能生产的初级兵种攻击力过强则会使游戏变成简单的数字上的拼搏，如《红色警报》中的小双管坦克即是如此：建设基地只采用香料厂、坦克厂、香料厂、坦克厂这种方式建设，同时不停歇地制造小双管坦克，找到敌人基地后一拥而上，打赢就赢了，打输就输了，很少用到其它战术。这点很不好。另一方面，防守力量过于强大则会出现双方各自固守一片的死气沉沉的局面出现，这也是我们不想要的。

在最近上市的几个即时战略游戏《黑暗王朝》、《帝国时代》、《横扫千军》、《黑暗殖民地》中，《帝国时代》、《黑暗殖民地》属于利于防守型，尤以《黑暗殖民地》为代表，一、两个炮台，三、四个士兵就能轻松地独当一面，而《横扫千军》和《黑暗王朝》都是利于进攻，而《黑暗王朝》最有特点，想一想《命令与征服》中 NOD 的核弹轰对方总基地的那种感觉，《黑暗王朝》的裂缝产生器和地震车（都有不可抗拒的摧毁力）可以让你如愿所偿，尤为可怕的是裂缝产生器居然可以编组、9 个裂缝产生器足可以将对方重要设施一次全部清光（这其中最令人得意的事莫过于用己方的裂缝产生器摧毁对方的裂缝产生器了）。另一方面《黑暗王朝》突出了一个重要的概念——面积杀伤，即武器造成的伤害是一个范围，而且是一个较大的范围。这一概念的引入有效地避免了在《命令与征服》系列中的那种一群坦克蜂拥而上的战况了。因为你的队形越密集，对方对你造成的伤害就越大。

好了，谈了这么多，该谈一谈在《星际争霸》中力量平衡的设计了。在《星际争霸》中设计了 TERRANS，ZERG，PROTOSS 三个种族（有关这三个种族的详细介绍，请见《大众软件 CD》98 年第 4 期）。总体看来，《星际争霸》强调速攻（真为大家的钱包考虑），但游戏偏重于防守。，以一个二对二战争为例：在初期如果双方发展差不多的话，任何一方侦查到了敌方的一个基地后，马上兵合一处进攻对手基地，则此时进攻方将拥有近 2 倍于防守者的兵力，如果一举突击成功，则对方联盟很可能就此一蹶不振，从而达到取胜的目的。防守方正确的对策是：如果基地被对方探测到，而同盟方离我方很远（《星际争霸》和《黑暗王朝》一样，同盟各方共享探索地图）则应只留少量兵力防守，迅速将少数“农民”（具体名称没想好，先拿“魔兽Ⅱ”中的人物代替一下）和主力部队移动至同盟基地，此时我方也应探索到了对手的某个

基地，迅速与盟友集结进攻其基地，这样才能维持平衡。所以通常情况是这样：联盟双方互灭对方一个基地，然后双方又陷于暂时平衡。请记住：除非得到盟友的支援，千万不要梦想守住原基地。

正是由于这种情况，Blizzard 特意给武器设计添加了许多利于防守的性能，如建筑物耐久度很高，能自动恢复，部队有双层装甲，能及时潜入地下等。而且在测试中，测试员之间还不时交流着对战心得，如你喜欢使用什么种族，什么兵种。Blizzard 通过这种交流来修正各种族和兵种的价格性能比参数，避免出现类似于“小双管坦克”和“双头巨魔”之类的尴尬场面。我想《星际争霸》正式版推出后，Blizzard 将会给我们一个近乎完美的方案。

接下来我向大家介绍一下《星际争霸》的多人联线方式，在《星际争霸》BETA 版中，只支持 BATTLE.NET 联线，我想在正式版中，局域网、MODEM 联线、串行口通信等方式也会加入的。在目前的 BETA 版中多人联线作战方式有以下几种：(1) MELEE (2) FREE FOR ALL(3) ONE ON ONE (4) CAPTURE THDE FLAG(5) GREED——(可选初始资源) (6) SLAUGHTER(有时间限制) (7) SUDDEN DEATH(8) LADDER (9)SCENARIO(10)TEAM FREE FOR ALL(11)TEAM ONE ON ONE (12)TEAM CAPTURE THE FLAG

Blizzard 为什么在 BETA 版中提供这么多的多人游戏方式呢？据一位在聊天室内的游戏制作小组成员说，这是为了看一看在多人游戏中哪一种方式比较吃香，为将来的网络游戏发展和《星际争霸》正式版的多人游戏功能的侧重点作一个先期调查。就我参加 BETA 测试的这段时期来看：MELEE、ONE ON ONE、LADDER、TEAM ONE ON ONE 这几种方式在 BATTLE.NET 上比较流行，以下我为各位读者介绍一下上面的游戏方式。

(1) MELEE——好几个人在同一地图上各自为政，是最原始的多人联线作战方法，各方之间可以同盟，也可各自为战。这种方法适用于几个素不相识的测试员之间，这种打法经过一段时间之后有了一些演变，如“TVB”方式，“TVB”是 TOP VS BOTTOM 的缩写，即在地图上部的游戏者联合对抗地图下部的游戏者；另一种方式类似于“PROTOSS VS ZERG”即：使用同一种族的游戏者对抗使用另外一种族的游戏者。这些打法大大地缩短了游戏的时间，因为如果各自为政的话，你就不会过于主动地攻击对手，而更注重于防守，这样大家就无聊地等啊等，一直等到“阿香婆都熬好酱了”。而一旦同盟就只有一个对手啦，那就是敌对同盟，不是你死就是我活。所以一有机会就要削弱和消灭对手，游戏进行的速度自然提高了。

(2)ONE ON ONE 这种游戏就是一人对抗另一人，这主要是为那些将失败归结于盟友的无能的家伙而设计的，“有本事咱俩单挑”，这种游戏模式在其它游戏中也比较常见，在此就不作多述了。

(3) LADDER 模式是一种只能由战胜了十次以上对手的游戏者参加的游戏模式，是一种属于胜利者的荣誉，LADDER 之间的战争是强者之间的战争。

(4)TEAM ONE ON ONE 是一种组队模式：即好几个游戏者控制同一基地，大家分工合作，我认为这是一种较好的方式，与 MELE 中的同盟方式不同的是：同盟之间的钱、部队都不能被其它成员使用，而在 TEAM 模式中，钱、部队大家都可以调动，这种模式好处就是可以在地图上不同地点同时进行战斗，同一组内的工作可以这么分配；在初期时，一人负责照顾“农民”，其它人负责出外侦察；在中期时，一人负责主力部队的调动，一个负责照顾原基地并负责基地防御，一个负责侦查对方部队调动情况和对抗对方的侦察手段（如设置假目标，设置“陷阱”等），一人负责开拓新基地；在后期决战时，一人负责对空部队，一人负责对地部队，一人负责特种部队，如“自爆人，核弹指示员”等。正是由于分工如此明确，所以其效率十分高，战斗场面看起来也非常精采，打起来很过瘾喔。

要打好 TEAM 模式有一前提：就是这种模式的参加者之间必须互相了解，必须明白自己在小组能担负何种使命，要完美做到这点很难，但游戏是可重来的，大家多试几次就会知道自己的正确位置。就怕能力不行还要充大头，遇上这种人，只好不和他玩了。因为没有这一前提，小组作战就会成为一句空话。我在一次组队模式就遇见了这种情况：我调了五只“飞龙”去偷袭对方矿区，后发现对方矿区有一个防空炮，我马上调了三只“飞龙”前来支援，不料我在矿区等了一分钟也不见“飞龙”前来报到，原来半途上竟被伙伴“截走”，去追杀对方散兵了。虽然我急忙联络各伙伴，将“飞龙”调至矿区，但由于时间的耽搁，对方又在矿区造了一座防空炮，更重要的是对方从我方“飞龙”撤走的方向判断出了“飞龙”的攻击目标，派了大批部队增援矿区，使得偷袭计划流产。类似的失误还有：你攒了一定资源想建一座等级提升建筑，但转眼之间钱就被队友造了数量坦克；派出去建新基地的“农民”被队友挪用；侦察用的岗哨被调走支援主战场，造成对方偷袭得手等等。

如果说一般的游戏方式（包括一般多人游戏）是突出个人主义的话，那么这种组队模式是就应该算是“建立在个人主义上的集体主义”(对不起，跑题了)。总之，我要说的就是在《星际争霸》组队游戏的原则就是：完美地完成自己的工作，不干扰其它队友的工作，进攻之前多联系队友，看到正在移动的部队不要去调动它。

《星际争霸》测试感受还有很多，受版面所限，在此不作多述了，记得曾有人说过“即时战略游戏已发展到头”一类的话，窃以为此话大可不必，因为人创造力是思无穷的，谁也不知道其它人会想出什么鬼道道来，《星际争霸》马上就要推出了，《命令与征服Ⅱ》、《沙丘 2000》、《帝国时代Ⅱ》我们也已看到了冰山一角，看来战争还会延续下去，大伙儿瞧好吧！

★NEW CHEATS

绝地武士——神秘之源

Jedi Knight: Mystery of The Sith

按下 T 键,输入以下密码,然后再按 ENTER 确定。

diediedie:得到所有的武器;

gimmestuff:完整的装备;

iamagod:主角获得所有 Force Powers;

gameover:跳关;

statuesque *:冻结敌人,使敌人丧失 AI(*代表 0~1,0 表示关闭、1 表示开启);

trainme:力量升级;

freebird:进入“飞行”模式;

boinga *:进入“上帝”模式(*代表 0~1,0 表示关闭、1 表示开启);

trixie:全部的魔法;

cartograph:显示出所有的地图;

gospeedgo *:进入“慢动作”模式(*代表 0~1,0 表示关闭、1 表示开启);

quickzap:切换到指定坐标。

街霸 ZERO

Street Fighter Zero

(1)不战而胜

进入 OPTIONS 选项，将时间调到 99。选择任何角色，然后开始战斗。稍等一会，屏幕上就会出现“Timeover”。这时候 PLAYER 1 就会不战而胜。

(2)Ryu & Ken 挑战 M.Bison

首先在 LEVEL 6 或更高水准,不用 CONTINUE 完成游戏,并以“Super Finish”连胜十回合。然后在 OPTIONS 选项画面,进入 Team Mode,你就能如愿以偿了。

地狱之火

Hellfire

《暗黑破坏神》(Diablo)的资料片《地狱之火》有一个很大的遗憾,就是无法连线进行游戏。这里有一个不需要任何补丁就能玩到连线游戏的秘技。首先用写字板或记事本等文本编写工具在游戏目录下创建一个名为 COMMAND.TXT 的文件，然后在里面添加以下字句：“multitest cowquest theoquest bardtest”,这时候你就能享受到连线乐趣了,同时游戏会新增两个全新任务以及一位可装备两件单手武器的女性角色——吟游诗人(Bard)。

另外在 COMMAND.TXT 添加字符串”barbariantest”,这样就会增加另外一个全新角色——野蛮人(Barbarian)他具有武士的能力,而且他的最大力量是 270。

黑暗王朝

Dark Reign

编辑文件 DARK\SHELL\SHELLCFG.H,找到“#define BTN-MISSION-COEFFICIENT 150” 这一行，将其中的 150 改为 157。现在你就能选择游戏中的任何关卡,只需按下左下角新增的“CHEAT”按钮。

斗神传Ⅱ

Battle Arena Toshinden 2

(1)可以选择 Master 和 Uranus 进行游戏:

当 options 选项出现在标题画面时，Player 1 快速按下以下组合键:R1、L2、WK、L1、R2、SK,接着你会听到一个特殊响声,鼠标指针也会变蓝,这表明秘技生效。秘技调出的新战士会随机出现在角色选择画面上。

(2)可以选择 Vermillion 和 Sho 进行游戏:

当 options 选项出现在标题画面时，Player 2 快速按下以下组合键:SK、R2、L1、WK、L2、R1,接着你会听到一个特殊响声，鼠标指针这次会由蓝变红，表明秘技生效了。

(3) 另外还有一个方法，你可以通过编辑注册登录表来激活游戏中所有的战士：

[HEY-LOCAL-MACHINE\ S(OFTWARE\ G(ameBank\ Toshinden2

"GOBUKU" = hex:02、00、00、00

近距离作战Ⅱ:远桥之争
Close Combat 2: A Bridge Too Far

进入游戏，以德国人进入战役(Campain)模式。当进入 Debreifing Room，看到由黄色框围着的任务菜单时，你务必记住当前操作的需求点数(Requisition points)，然后按 Cancel 回到主画面。接着随便进入其他的战役，然后再按 ALT + ESC 退到 WIN95 桌面。运行 WORD，打开游戏的记录档案文件(游戏会自动 SAVE，你看到文件的数字排号最后的就是最新 SAVE 的记录档案，打开前先做备份。)查找字符串"// Requisition points for operation"，你会找到许多这样的字符串。持续寻找直至发现你记住的那个数字，将这个数字改为 1500 或者更大(不过 1500 已经足矣)，绝对要记住在数字的前后各保留一个空格，"//"也绝不能丢。这样一来你的需求点数就不会再贫乏了。

另外往上找几行，你会看到你拥有的作战单位(Requisition unites)，将代码数字改为以下这些：

73：得到极具威力的德军坦克"konigstiger"；

19：得到一辆速度快的装甲坦克；

8：得到四号坦克。

至于作战单位的数量只需将单位的最大数量改到 40－50 或更多，这个数字所在位置就在作战单位编码之后的第二个数字(通常还在同一行内)。你自己还可以自行尝试找到其他单位的编码，保存退出文件。当问你是否"Save in formatted document"，选择"NO"。然后再按 ALT + TAB 回到游戏中，进入战役模式，选择你的游戏，然后用你充足的需求点数和夸张的作战单位好好地教训你的敌手吧。

红爵士 II
Red Baron 2

以下这条秘技能有效地帮助你消除地面部队火力对你的致命威胁。你先用写字板或记事本等文本编写工具创建一个新文件，文件名为 RB2SIM.INI，然后输入以下内容(注意行与行之间必须留一空行)：

[Baron]

bulletMassFactor = 180

groundGunnerBase = 800

groundGunnerNoise = 180

groundGunnerConvergence = 160

然后保存文件，并将 RB2SIM.INI 放入你的游戏目录下。同时确保你已经安装了这个游戏的升级补丁，你可以到 ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/rb2beta.ex 上得到它。

鳄鱼历险记:高伯斯的传奇
Croc: Legend of The Gobbos

在岛屿选择画面或在游戏进行中可以键入以下秘技：

Argolife：无限生命数；

argoskip 关卡选择。

另外以下这串密码可以解开所有的秘密地点，以及将你送到第五秘密岛屿的最后一关。这串密码为"LLLLDRRLLDRDLUR"。

假日岛国
Holiday Island

在游戏中同时按下 SHIFT、CTRL、ALT 和 G 键，这样你就不会再碰上经济上的拮据困境。

重装机甲
Heavy Gear

在游戏中同时按住 CTRL、ALT 和 SHIFT 键，然后键入"checkmatein2"，这样你就能胜利地通过当前关卡，但是没有奖励的分数。

JSF 战机
Joint Strike Fighter

在飞行员选择画面上同时按下左、右两个 CTRL 键以及 ENTER 键，然后你就能选择驾驶游戏中所有的飞机与直升机。

另外在游戏中同时按下 CTRL、G、U 三键，你就能得到自导引导弹(Homing bullets)。

卡迪拉克家族和恐龙
Cadillacs And Dinosaurs

在游戏进行时输入以下秘技：

RADBADLZRDCAR(即 Rad Bad Lizard Car)：避开游戏中一些常规事物的伤害。

ACABACADADADADUCK(即 A Cab A Cad A Dad A Duck)：避开游戏中一些小的伤害(譬如树木带来的)及

一些巨大的伤害(譬如恐龙带来的)。

模拟城市之街头狂飙

Streets of Simcity

同时按下 Ctrl、Alt、X 三键,这时会显示出"CHEAT"模式已被激活。然后快速输入以下字句:

lock and load:弹药全满;

sampo:资金涨至 $ 999,999;

im back:修补损伤;

mr fabulous:无敌;

jupiter:进入木星的重力环境;

mars:进入火星的重力环境;

moon:进入月球的重力环境;

earth:地球重力环境;

cruise control:激活巡航控制;

cow frags:在关卡发展窗口(Scenario Progress window,按下 F3 即可)显示"Cow Frags";

beefcake beefcake:获得所有武器弹药。

以上秘技仅对单人游戏模式起作用,对于连线游戏无效。

电动船之赛

PowerBoat Racing

将"SML"作为你的名字进入游戏,然后你就能用无线电控制船(Radio controlled boat)进行比赛。

侏罗纪圣战

Jurassic War

在游戏中先按下 ENTER 键,再输入以下秘技:

FOOD:得到 5000 单位食物;

NEXT:跳到下一个关卡。

长弓阿帕奇Ⅱ

Longbow Ⅱ

在制作者名单画面上输入下列字符串:"IWANNASEE",那么在制作者名单结束时将会出现秘密的……

薛家将

此游戏有以下秘技:

CTRL + F8:敌全灭(进入战场才起作用);

ALT + F3:增加一万金钱(在武器店和练兵场才起作用);

ALT + F5:法力补满;

ALT + F6:经验点数加十点(不会连带影响其他攻防能力);

ALT + F7:生命力补满(要先选定主将才起作用)。

水浒英雄传

在游戏中按住 H 键不放,然后再按数字键 0~6,这样就可以立即跳到 1~7 关。

阿猫阿狗

在战斗中将敌人打到只剩一个时,按 R 键逃跑。当我方剩下一人时再把那个敌人杀掉,这样所有的人就都能得到更多的经验值。

般若魔界

必须先下载威力加强版(本期补丁铺中有供应),然后才可使用以下秘技。在游戏中按 F3 键,接着便可以输入秘技了。

TAKA:得到"阿修罗匕首";

LAMA:可得"天弓";

KEN:可得"人剑";

NARAKA:之后在游戏中按 L 键即可补血。

★ UPDATED CHEATS

天赋神权

Birthright

该游戏除了去年十一月公布的秘技之外,还有以下补充:在游戏中先按下 F3,然后键入"SYNADV",这能够使你直接玩到所有的冒险。记住键入的字符必须大写。

摩托英豪

Moto Racer

该游戏除了去年九月公布的秘技之外,还有以下补充:如果你想在游戏中观察到屏幕运行帧数(Framerate),你可以用"Moto.exe -ijklmnop"的命令进入游戏,然后同时按 CTRL 和 F1 键两次。它就会出现在画面的左下角。

搜集并整理/天骄创作室

★ Our E-mail: tianjiao@online.sh.cn

★ Our Homepage: www.see.online.sh.cn/tianjiao

今期的聊天室可是内容丰富,有吟诗的,有作梦的,当然也少不了感慨一番的。玩《帝国时代》联网有一个公用的准则——谁农民多谁发展就快。许多玩家遵循这个原则去对战,结果帝国战争变成了农民战争,决定胜负的根本就是谁的农民多,谁先造好世界奇迹。唉,这不禁让人渴望李秋水也能加盟《帝国时代》!

湖南　DK

航兄,看到你在榜评中谈到你对《炎龙骑士团Ⅱ》的喜爱与遭遇,我是深有同感。当我第一次玩《炎龙骑士团Ⅱ》时,就被它感人的剧情,新颖的升级及转职(那时还很新颖),动感而精致的战斗画面所吸引(原谅我只能用这些陈俗的词来表达我的喜爱)。可拿到这么好的一款游戏,却难觅知音,我身边这些游戏迷们只是一看到它是棋盘式的玩法,就对它不屑一顾,全不知其中的好处。今天决定提起笔来,投《炎龙骑士团Ⅱ》一票,让天下人知道这里有一个很美的英雄世界,错过了真是可惜。

贵州　DD

《地下城守护者》在TOP TEN中练蹦带跳,真让我觉得幸福无比。我一个女孩子从玩《美少女梦工厂》一跃到了《地下城守护者》,可谓是质的飞跃吧。我并不认为《地下城守护者》是邪恶的悲剧式角色。所谓"天上地下唯我独尊",我在哪一方,哪一方就是正义的化身。至于那些胆敢侵犯我利益的英雄——杀无赦。看着我那些可爱的小怪物等级不断提高,疆土不断扩大,我心中的成就感……真是快乐的不得了。《地下城守护者》真是最有趣的游戏,虽然妈妈并不认同这点,她认为当大侠比较有意思。

天津　徐萌

水调歌头.仙剑
新月如钩挂,孤莲池中眠。
岂是君子有意,千里一线牵。
无心江湖仗义,只恋青娥红颜,
何处有桃源?
奈生离死别,只影寄人间。
逍遥叹:"最高处,不胜寒"。
狂徒大宇,不知何日谱新篇。
《地城》《暗黑》《古墓》,英雄莫要等闲,
努力齐争前。
须知《仙》虽好,已是晚霞天。

山东　K.B

一日,我来到人民广场,突见徐小侠带领着石破天、令狐冲,张三丰等在博物馆门前与一伙金发碧眼的洋人争论。跑上前一看,却是劳拉和GDI&NOD与徐小侠们正在争论。经过那个叫四通利方的人翻译,原来是劳拉带着她的兄弟想进博物馆看什么"西安匕首",而小侠则说国宝之物不宜向外人展示。经旁人向我叙述,那"西安匕首"乃祖上的宝物,当今各个海外团体都想获得它(好邪恶啊)。经过了舌战之后就是手战了,而我为了保护国宝站在小侠那边。整个广场充满了战斗的火药味。只听见劳拉一声令下,COMMAND们一拥而上。咱们的大明星们也不甘示弱,拔出利剑,穿上防弹衣……我耳边一声巨响,只见一个NOD战士拿着一根木棒向我袭来。"嘭"的一声我就昏过去了。再次睁开眼睛时,我已不在人民广场,啊!是在家,回头一看闹钟,哇!迟到了!

上海　ZEAL

说起《仙剑》类的RPG,我就想起那些卑鄙的迷宫、无休的练功,难怪有那许多的游戏修改工具、游戏修改高手——全是叫它们给逼的。记得当初《仙剑》时,朋友又是修改坐标又是修改能力,单单只观赏情节发展,只用了一个小时出间便通关了。这类RPG纯粹是用那些玩家所深恶痛绝的手段来延长它的所谓"魅力"。相比之下,一款Diablo彻底击败了所有的中文RPG,以其华丽的光影效果将众多玩家吸引得不能自拔,这足以令国人汗颜了。我认为Diablo将成为TOP TEN的98之主。

厦门　张少波

特别感谢以下参与榜评的热心读者

福　建	陈　骅	上　海	戴正俊
山　西	刘建香	四　川	刘化雨
广　州	徐卓卓	广　西	龙　斌
上　海	卞毓青	山　东	张　锐
北　京	牧　童	天　津	孙　鹏

以上读者将获得由**目标软件(北京)有限公司**提供的**《铁甲风暴》**。

本月的 TOP TEN 没啥大变化，仙剑突地回光反照，让久居地下十六层的戴博乐甚感不适，结果跌下了头把交椅。不过还好，摔得不狠，仍然领先于“c&c”。而与戴博乐同属黑暗系的地城，想是“仙剑”的光明度不够，仍憾然于第四的位置。身手敏捷的劳拉以冲刺般的速度超过了“金庸群侠”与“绝地”，幸好“金庸群侠”的轻功也不弱，紧随劳拉身后。穷凶极恶且没有人性的“帝国”瞅准时机，一步窜过三名，又把凶光瞄向头把交椅，不知下回谁会被它咬到。倒是“绝地”，速度太慢只好屈居于人下。时代的进步终使“大航海时代”画上了句号，今后小船要飘向何方无人可知，但至少是越飘越远。取而代之的是阿土仔众人，不过随着四代的发售，其生命恐怕也不常矣。“非法 97”，不对，是《足球 97》掉下了 TOP TEN，可同时《足球 98》也跨进了 TOP TEN 的门槛，要说这《足球 98》比《足球 97》好在那儿，它就好在：98〉97。说完了 TOP TEN，让我阳来细说排行榜。综观整个排行榜(龙虎榜和首选榜)，带有即时成份的游戏越来越多，能够联线的游戏也越来越多，这证明我阳的预言也不差（怎么晶合的家伙们都变成了巫师？）。

《暗黑破坏神》掉到了第二名，想是《地狱火》表现太差，没能给《暗黑破坏神》添油加劲，不过以它的实力重得头把交椅也不是太难，至今晶合还有人迷恋其中，一见面就说：“嘿，昨天我又得了一件金色装备，可惜，只卖一块钱”。

《命令与征服》跌到了第三名，已是后劲不足了，不过没关系，《命令与征服》的兄弟们就要出世了，《沙丘魔堡 2000》与《命令与征服 2》这两款大作必将能完成其前辈的使命，长期霸占 TOP TEN 头把交椅（那榜评岂不是又不好写了？）。

《地下城守护者》乃是牛蛙的大作，它在 TOP TEN 中日子也不算短了，上上下下的就是掉不下去，其中中文版的面世功不可没，只是晶合的众人在试过联线之后，却觉得怪怪的，因为发展的时间过于漫长，大家都是君子动口不动手，不太适合我们这些杀戮狂。

《古墓丽影》位于 TOP TEN 第五名，连我阳都觉得奇怪，为什么不是 2 代而是 1 代，喔，想来是 2 代太要求机器，太吃显卡了。1 代对机器的要求不高，但表现出来的效果却是不错，2 代虽然比 1 代的效果高出很多，但是如果你没有一块好显卡的话，那么效果就会大打折扣，不过随着高速显卡的价格下跌，这个问题应该会得到解决的。幸好《古墓丽影 Ⅱ》不是 Voodoo 专用。

《帝国时代》一下子窜到 TOP TEN 第七名的位置，不愧是穷凶极恶且没有人性，哈，此乃笑谈，其实《帝国时代》是靠着“文明式”的发展、精美的图形、时下流行的即时战斗才得到大家的认可，虽然到铁器时代就截止，但这样也好，不然就会步《地下城守护者》的后尘，非要发展到最后才开打。

《绝地风暴》我阳可是不太喜欢，因为它的速度太慢，就象我的一位朋友所说的那样，想偷袭都难，部队到那儿了，敌人也早发现了。但我的另一位朋友却说，《绝地风暴》玩的就是这慢劲儿。这就是萝卜白菜各有所爱。

《足球 98》横空出世，除了 98〉97 外，其良好的操作性远远超过《足球 97》，用 voodoo 后画面更加惊人，草坪鲜艳且富有层次感，速度也是十分地流畅，所以它能够进入 TOP TEN 也就不言而喻了。榜上风光无限，榜下亦是热闹非凡，《黑暗王朝》、《横扫千军》等早以憋足了劲，誓要冲入 TOP TEN，只是在这热闹之中，你看到了什么？EA、BLIZZARD、WESTWOOD 等大厂的作品频频上榜，这也是整个游戏界的现状，大厂有钱可以大投人，小厂无钱有创意又能奈何。是好，是坏？

晶合实验室 阳

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 (924票)
2. 命令与征服 (648票)
3. 暗黑破坏神 (515票)
4. 帝国时代 (199票)
5. 地下城守护者 (195票)
6. 古墓丽影 (141票)
7. [illegible] 98 (98票)
8. 黑暗王朝 (84票)
9. 金庸群侠传 (63票)
10. 魔法门之英雄无敌Ⅱ (61票)

10—30名游戏排行榜

11. 足球97 (562票)
12. 大航海时代Ⅱ (521票)
13. 黑暗王朝 (481票)
14. 魔法门之英雄无敌 (472票)
15. 主题医院 (338票)
16. 侠客英雄传Ⅲ (336票)
17. 超时空英雄传说Ⅱ (307票)
18. 极品飞车 (299票)
19. 魔兽争霸Ⅱ (275票)
20. 横扫千军 (275票)
21. 三国英杰传 (262票)
22. 孤胆枪手 (218票)
23. 炎龙骑士团Ⅱ (216票)
24. 文明Ⅱ (182票)
25. 足球经理 (180票)
26. 三国志Ⅴ (161票)
27. 赤壁 (134票)
28. 双子星传奇Ⅱ (131票)
29. 猎杀潜航 (106票)
30. 97NBA (103票)

三月幸运读者

彭　勇	广东省茂名市
苏　哲	广东省肇庆市
姜　尹	湖南省湘乡市
李　飞	广西师大附属外语中学
孙鸣镝	辽宁省本溪市
徐斌强	江苏省苏州市
李宝川	山东省苍山县
刘　琨	河南省洛阳市
赵光威	辽宁省抚顺市
王　斌	北京市朝阳区
胡　亮	武汉市东西湖区
钟小华	浙江省海盐市
刘　沫	北京市丰台区
李　迪	上海市杨浦区
郭鹏飞	北京市崇文区
王　悦	山西省太原市
陈　涛	河北省任丘市
黎志明	广东省东莞市
祁剑峰	福建省福州市
施　强	江苏省苏州市

以上幸运读者将获得由**北京新天地互动多媒体技术有限公司**提供的20套《双子星传奇Ⅱ》。

第一季度幸运读者

高　弦	四川省攀枝花市	蓝晓旋	广东省中山市
金　弋	甘肃省酒泉市	孙　骏	江苏省常州市
郁　菁	上海市控江路	章　斌	浙江省丽水军分区
崔晓珠	新疆乌鲁木齐	刘文新	安徽省合肥市
李　翀	内蒙古包头市	李元晖	北京市崇文区
卞秀琴	河北省石家庄市	张学刚	宁夏吴忠市
李　喆	北京市海淀区	花奕然	湖北省武汉市
帅　程	南京航空航天大学	邓　洪	湖南省长沙市
刘莉君	贵州省贵阳市	逯　阳	陕西省宝鸡市
姚　志	辽宁省沈阳市	葛　明	浙江省杭州市

以上幸运读者将获得由**第3波（北京）有限公司**提供的10套《星际元帅》和10套《苏凯27》。

优惠活动
热烈进行中

让家长放心，让学生轻松！

—北京大学出版社隆重推出《雅奇－多媒体电脑家教》初中版

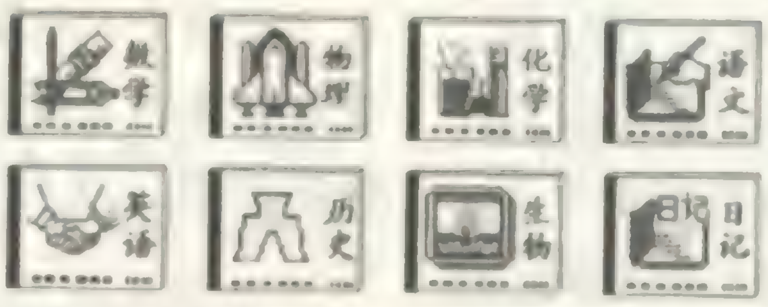
由300位老师奋斗三年精心制作的大型《雅奇－多媒体电脑家教》推出数月来全国上下反响强烈。共接到全国各地的家长及学生来函来电七万九千六百多件。 许多用户家长在来信中除了向300多位参与开发的老师和工程技术人员表示激外的同时，用相当大的篇幅讲述着他们过去为孩子的成长及学业所付出的“艰辛”和“痛苦”。读着他们一封封充满感情和期望的“故事”，我们许多为教育事业辛勤耕耘了大半生的老教师都无不为之动情。

陕西宝鸡市清姜街道办事处 孔繁霞 家长来信说：“《雅奇－多媒体电脑家教》回家一试果然很好。信息量大，选题多而精，使用也很方便，同步训练与孩子课程进度配合的很好；实验室设计的通俗易懂，是我用（试）过的最好的综合性家庭辅导软件…。感谢你们的辛勤劳动。”

北京洁神公司 马峰山 家长来信说：“我的孩子使用《雅奇－多媒体电脑家教》已经三周了，我真的没想到孩子在期末考试中从班里排名第38一跃为第7名…。孩子的中学时期，本不应是家长的苦难岁月，我们确实找到了一条家长解脱，孩子轻松的‘捷径’。300个老师教1个孩子让我看到了希望！”

让家长解脱，让孩子成绩迅速提高，300个老师的付出换来了孩子的美好未来，换来了万千家长的希望…。

“雅奇家教”包括初一至初三全部七门主科内容的“图文声像”并茂的多媒体电脑家庭教师。全套软件共分为八大部分即：



每门学科都设有六大学习辅导模块：

习题训练：按课程篇章节划分、电脑教师自动批改、真人发声指导、电脑自动记录学生成绩、总题量达六万。

复习指导：按课程的知识单元分类，用图表、知识树等形式帮助学生系统理解所学知识。

能力测试：按课程单元、期中、期末、升学等学校考卷形式、精选全国重点中学3000余套试卷内容编制的“能力测试卷”，可用电脑作题，也可打印试卷。

实验室：利用大量多媒体手段、由电脑教师真人发声讲解可由学生参与的数、理、化全部实验。

语音室：提供全新电脑语言教学环境，可选择文章、段落、句子听真人英语发音、作跟读训练、听力训练等。

知识查询：将各学科概念、原理、定律以电子辞典形式系统组织在一起，方便学生查询知识。

内含相当于500册复习辅导资料书的信息。 大量的应用证明，用“雅奇家教”辅助学习，“顽皮的孩子”与之“较劲”，大大提高学习兴趣，“好学的孩子”与之“搏杀争先”，优上加优。**家长普遍反应，使用该软件后提高学习效率十倍以上。一大批后进学生成绩均有大幅度跃升，变升学无望为冲击重点。把枯燥的书本知识“通俗生动”地教给学生是“雅奇家教”的最大特点。**

全套软件包装包括：

1. 系统光盘一张。2.软件保护盘一张。3.使用说明书一本。4.服务卡一张。5.精美包装盒一只。（由于采用国际最新存储技术，信息总量相当于八张光盘）

特别注意：

在“让三百个老师教一个学生”的优惠活动举办期间，全套软件的价格**由1690元优惠为395元。由于优惠期短暂，请尽速到您当地发行单位办理，名单见本版下方。**当地没有发行单位的地区，请按本版收行地址办理邮寄，邮费免收。

全国各地发行单位名单

本公司愿在无发行单位的地区继续征询新的发行单位，有条件的软件经销商请与雅奇总公司联系。

北京		天津长望	23532636	徐州连邦	3826677	宁波连邦	7214312	武汉天河	7874577	昆明连邦	4167945	赣州科力	8229498	晋城科创	2030728	商丘连邦	2311701	锦州华侨	2829833	齐市连邦	2475878	德州连邦	2661871
雅奇科贸	62642156	重庆		无锡连邦	2722436	宁波今日	7248229	武汉连邦	7871204	昆明修子	5176880	九江福星	8556641	大同连邦	2051753	平顶山星成	2923129	本溪通用	3866277	大庆连邦	6281736	内蒙	
连邦中心销	62628618	电脑报社	63876722	无锡宝先	2729233	温州连邦	[illegible]	汉口连邦	2850519	海南		广西		运城未来	2011779	新乡现代	3056078	朝阳银丰	2836058	大庆希望	5999909	呼市方圆	6957968
连邦软件店	62174107	重庆连邦	63858239	镇江智人	4420500	温州阳光	8254454	宜山连邦	6319092	海口星河	6788246	南宁连邦	5854399	长治连邦	2013521	三门峡银河	2866226	阜新聚星	3323296	佳木斯连邦	8244082	呼市连邦	6285300
力众力和	62634906	重庆雷乐氏	62836953	镇江连邦	5025651	义乌连邦	5541881	宜昌连邦	6732068	海口连邦	8540137	桂林连邦	2828280	临汾三晶	2018593	河北		抚顺连邦	2610730	牡丹江宏运	6239692	包头连邦	2132613
北京大和	62636740	广东		盐城科技	8363319	诸暨云育	7026131	[illegible]	[illegible]	宁夏		[illegible]	[illegible]	陕西		石家庄连邦	6978123	鞍山新华	2221235	牡丹江青	6272087	满洲里泽宇	6222212
北京叔支	62571523	广州金鹰	87582576	盐城连邦	8306822	湖州远方	2059107	荆州前卫	8452315	银川连邦	6027777	玉林广播	2831378	陕西辉煌	7801033	石家庄[illegible]	8034567	丹东希望	2138441	山东		新疆	
北京正普	62621347	广州南软	84204166	江阴连邦	6882437	湖州连邦	2073108	襄樊明日	3259690	银川雷乐氏	5065304	梧州信息	3831227	西安奔腾	7883571	邯郸明星	3034849	海城新新	3293029	济南恒志	8950973	乌市华鹏	4816658
北京慧仁	62615307	广东连邦	85590403	常州连邦	8107740	绍兴连邦	5149024	襄樊连邦	3541136	石嘴山大同	3014514	柳州东方	2812344	西安连邦	4267402	邯郸联想	3099456	盘锦连邦	7821896	济南连邦	6017142	乌市连邦	2830665
北京大恒	62628395	广州黑马	87509975	苏州连邦	5322309	瑞安创新	5653205	十堰益友	8217830	福建		柳州连邦	2803990	西安雷乐氏	5265327	唐山连邦	2849678	辽阳英华	5156610	烟台金石	6623036	博乐自通	2223144
北京沛利	62188326	深圳连邦	3229263	苏州黑马	5214872	台州连邦	[illegible]	石首今日	7271747	福州连邦	7851364	柳州雷乐氏	3821112	宝鸡辉煌	3510835	唐山邮氏	2094855	营口诚信	2829480	烟台松华	6278744	哈密连邦	2765818
北京兴宏达	62515163	深圳赛格	3239665	连云港南天	5508260	余姚现代	2711117	荆门连邦	2362185	厦门连邦	2210179	贺县威特	5286684	宝鸡海威	3627868	秦皇岛中科	3028341	吉林		烟台连邦	6621854	库尔勒连邦	2038008
北京微宏	62579194	汕头连邦	2272227	扬州连邦	7323401	慈溪首天	[illegible]	湖南		厦门健大	2180255	安徽		汉中腾翔	2251343	邢台科技	3187784	长春科尚	5642474	青岛雷乐氏	3884825	甘肃	
北京希比尔	62552749	珠海连邦	2259771	南京黄狗	3934444	海宁智海	[illegible]	长沙连邦	4465427	泉州连邦	2981081	合肥连邦	2817190	河南		保定硬软	2028010	长春连邦	5635251	青岛连邦	3803008	兰州连邦	8826096
连邦一分部	62620376	肇庆连邦	2836164	昆山连邦	7554063	四川		长沙雷乐氏	4413132	漳州金利	2057888	合肥雷乐氏	2617253	郑州连邦	5971660	保定连邦	2027835	长春长白	5666900	淄博通达	9542305	兰州寰宇	8834009
上海		惠州连邦	2223593	宜兴连邦	7915634	成都连邦	5212697	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	廊坊方天	2115240	长春雷乐氏	5628552	淄博连邦	7542849	金昌科电	8228985
上海长工商	63226198	中山连邦	8836179	南通先锋	5107211	成都新	[illegible]	衡阳九达	8211211	龙海电脑	6528567	淮南连邦	6645558	洛阳希贵	4926932	沧州连邦	2022169	吉林树人	2447895	泰安希望	8258548	庆阳国铭	3223349
上海连邦	62412903	湛江连邦	2283993	南通连邦	5100475	软件报社	6240675	株州连邦	8211365	南平金鹏	8838097	宣州奥特	3025034	洛阳连邦	4210385	辽宁		延吉天和	2828830	[illegible]	5212434	贵州	
上海中新	64049404	江门金宝	3518018	泰州连邦	8233797	绵阳连邦	2331489	株州兰星	8247690	龙岩连邦	2220660	蚌埠连邦	2064051	许昌计算机	2331303	沈阳希望	3909650	梅河口科文	3238776	东营连邦	8225198	贵阳连邦	5866168
天津		佛山凌特宝	3312007	浙江		攀枝花金谷	3334187	郴州电脑	2232480	三明连邦	8241065	铜陵连邦	2278321	安阳连邦	5923854	辽宁华储	3895234	黑龙江		济宁连邦	2327983	贵阳金山	5827765
天津 IPC	27216215	顺德连邦	2224616	杭州英通	8271301	乐山连邦	2111989	怀化东方	2718082	江西		山西		开封雷乐氏	5958268	沈阳连邦	3921982	哈市希望	2510446	威海连邦	5226953	遵义连邦	8233836
天津津南	23344765	江苏		杭州连邦	8853577	[illegible]	[illegible]	云南		南昌希望	6234341	太原连邦	4033720	濮阳连邦	4893168	大连连邦	3600234	哈市连邦	2523935	潍坊三友	8210069		
天津连邦	27383000	南京连邦	4408854	金华连邦	2317365	湖北		昆明黑马	5146711	南昌连邦	6298297	太原希望	4036430	焦作科信	2917506	大连雷乐氏	3654893	哈市雷乐氏	6220327	潍坊连邦	8212646		

公司全称：大连雅奇电脑公司 销售部订货电话／传真：0411－4316344 4305392 技术服务部电话：0411－4308790

公司地址：大连市沙河口区万岁街152－2号 邮编：116021 开户行：交行园区办 帐号：600700210012922

PhotoStudio 中文版

PhotoStudio 是美国知名图像处理专业公司虹软（ARCSOFT）的拳头产品，北京企鹅软件公司将发行它的全中文版。PhotoStudio 在实用、好用、够用的前提下强调软件的易用性，将那些无法想象的图像处理工作变得如此简单，它以数百元的价格实现了近万元的图像处理软件 90%的功能。

热卖中　　　　**零售价:600 元**

天罗地网

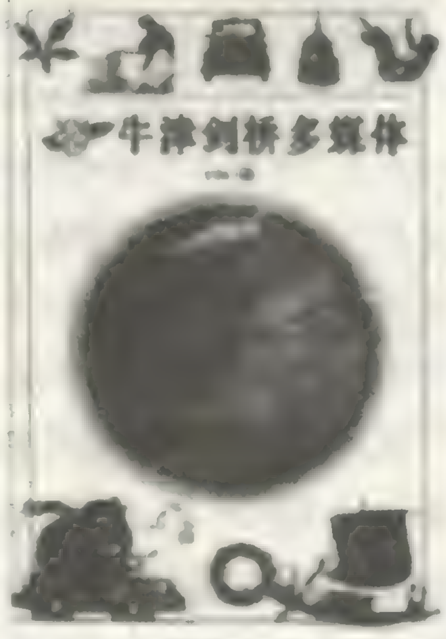
《天罗地网》是一张介绍 Internet 的起源、发展、技术及应用的网络多媒体光盘。让您全面了解 Internet 知识，掌握时代脉搏，在信息时代一展风采。它包括以下几方面的内容：主页、Internet 简介、三步上网、模拟操作、名词解释、最新科技、热网欣赏等。

《天罗地网》是网络爱好者必不可少的上网指南，将带您进入 Internet 的奇妙世界。本光盘由北京光年科技有限公司制作。

预计 1998 年 4 月上市　　　　**零售价:88 元(精装)**
55 元(简装)

牛津剑桥科学百科

《牛津剑桥科学百科》是一部内容丰富的多媒体百科光盘。在本光盘中，主人公大卫·麦考利和小萌玛象以幽默的形式向您展示了一个神奇的科学世界，从电影到热气球，从飞机到个人电脑，通过动画展现各种物体的工作方式，揭示万物的科学原理，还有相关发明家的故事。



热卖中　　　　**零售价:127 元**

三维地图册

《三维地图册》是一款全面介绍全球各个国家和地区环境、地形、行政等方方面面知识的多媒体光盘。进入三维空间，您可以详细地了解大气层、生物圈、夜间的地球，可以深入沙漠、地中海、热带雨林中进行一次科学考察，可以了解由联合国公布的各个国家农业、经济、能源、大气、人口、水陆、交通等各方面的数据。

《三维地图册》由上海金仕达多媒体有限公司发行。

热卖中　　　　**零售价:86 元**

PC315

《PC315》是一款维护消费者权益、对消费者提供购机指导等服务的多媒体光盘。是一套使用简便，既可测试硬件、又能学习多媒体的参考软件工具。全面涵盖了电脑消费者的四大要求：想选购不吃亏就防，质量不放心就测、升级不肯定就问，知识不懂就查。

《PC315》由北京双语教育电子有限公司制作发行。

热卖中 **零售价:128元**

PC宝典

《PC宝典》是一个展示现代电脑技术的多媒体百科

光盘，共分为七个部分：PC宝典、WIN95、常用软件、PC专题、缩略语、游戏、业界风云。《PC宝典》在制作过程中充分利用了多媒体技术，重要部分全程配音，使你在欣赏多媒体技术的同时，感性地掌握电脑知识。

本软件由北京霞衡科技发展中心发行。

热卖中 **零售价:120元**

家庭医学博士

《家庭医学博士》采用最新的多媒体交互技术，模拟真实的诊断方式，由计算机根据病人的症状诊断病情并提出治疗、护理意见。同时，专门设计的家庭保健单元，

科学地列举了各种家庭保健知识，为家庭的防病治病起了重要的指导作用。本光盘资料丰富、真实权威、分析科学准确、查询便利，是广大家庭应备的医疗保健电子书。本光盘由武汉启明星新技术有限公司发行。

热卖中 **零售价:68元**

初中英语听力模拟考场

《初中英语听力模拟考场》系列光盘按九制义务教育大纲的要求，根据现行初中英语毕业考试听力部分的要求精心制作而成，软件在风格上简明实用，操作简单易学，并在DOS环境下实现16M真彩显示，画面精美，档次更高。该软件的模拟考场模块，为您真实再现考场环境。使您轻松面对考试。

本软件由树人软件开发中心发行。

热卖中 **零售价:78元**

地球独立日

《地球独立日》(CONQUEST EARTH) 是一款以未来世界外星人侵略地球为故事背景的即时战斗与策略游戏。在游戏中，你既可以选择地球人一方，也可以选择外星人一方。游戏由两个完全独立的部分组成：在即时战斗部分中，玩家能够在局部战斗地区控制单独的士兵或其它战斗单位；在策略战争部分，玩家可以通过卫星侦察和不对调动来控制整个战争的进程。

本游戏由VIRGIN互助娱乐国际有限公司授权，北京新天地互助多媒体技术有限公司总代理，通亚商机电子有限公司总经销。

热卖中 **零售价:158元**

断剑Ⅱ

该游戏是大获成功的《断剑》的续集，它在充满危险和阴谋的世界中容人大胆的冒险，这一回乔治和尼可两个冒险家又被卷入另一场扑朔迷离的阴谋中，邪恶的魔法、残忍的报复使他们面临邪恶的挑战。你需要勇气、智慧和胆量才能取胜。

本游戏由VIRGIN互助娱乐国际有限公司授权，北京新天地互助多媒体技术有限公司总代理，通亚商机电子有限公司总经销。

热卖中 **零售价:158元**

铁甲风暴

《铁甲风暴》是由目标软件（北京）有限公司开发制作的一款新型即时战略游戏，游戏的角色共有三方，较

之同类的多数即时战略游戏多了一方可选，这也大大提高了游戏的重复可玩性。本游戏的另一个特点是由玩家自己组装各种战斗单位。游戏中根据不同的需要为玩家提供了五个科技研究方向：武器；动力；运载；测量装甲。游戏画面精美、音效逼真，高水平的AI让玩家接受新的挑战。

热卖中 **零售价:98元**

关于热报

为了推广正版软件，介绍国内外厂商最新上市的精品，杂志社决定对热报栏目进行适当调整。欢迎广大软件厂商提供相关资料及测试样品。

稿件要求：

1. 字数200至400字；
2. 介绍性图片若干；
3. 测试样品一套并提供准确上市时间及零售价。

投稿请寄：

北京和平门邮局3056信箱大众软件杂志社

《新品热报栏目》收

邮编：100051

大众软件读者

●**北京《大众软件》读者服务部总部**
北京晶合顺达计算机公司
地址:崇文门西大街6号楼
电话:(010)65266244　联系人:刘丽新

●**北京大众软件中关村一分店**
地址:海淀区中关村现代电子市场二层
电话:62630299　联系人:李燕冰

●**北京大众软件海航分部**
地址:中关村海淀路59号
电话:62568319　联系人:李军

●**大众软件长椿街分店**
地址:宣武门西大街丙103号
电话:66018119　联系人:陈举

●**太原大众软件分部**
和生新技术有限公司
地址:太原新建南路138号
电话:4164490　联系人:师文侠

●**淄博大众软件分部**
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址1:淄博市临淄区闻韶路28号
地址2:张店区十七中北街8号
电话:7536309、2867297　联系人:杨宝义

●**苏州大众软件分部**
沧浪精华电脑软件公司
地址1:苏州干将东路35号
地址2:石路国际商城四楼
地址3:干将西路555号
电话:7246529,5349721,1386202660
联系人:成坚一

●**杭州大众软件分部**
南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
电话:8079924　联系人:曹一鸣

●**宁波大众软件分部**
宁波海曙今日软件
地址:中山东路99号新世纪商场二楼
电话:7248229　联系人:杨兴科

●**长沙大众软件分部**
长沙科海计算机系统有限公司
地址1:长沙市解放东路118号
地址2:定王台书市二楼143号
电话:4190177,4111446　联系人:尹浙

●**武汉大众软件分部**
精恒科技有限公司
地址1:武昌珞瑜路37号
地址2:武汉市汉口民主一街177号(新星电子电脑商场内)
电话:7649127、2835314　联系人:林谦

●**温州大众软件分部**
鹿城三元电脑有限公司
地址1:温州市黎明中路283号电脑市315、316号
地址2:学院西路22-12号
电话:8377628、8319559　联系人:陈虎

●**昆明大众软件分部**
棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
电话:5176880　联系人:王全文

●**保定大众软件分部**
嘉恒软件专卖店
地址:保定市新北街1号楼11号
电话:3272240、5034135　联系人:刘庆锡

●**新疆大众软件分部**
新疆乌鲁木齐华顺电子科技书店
地址 明园西路9号付2号
电话:4816658 2849854　联系人:韩浩

●**大连大众软件分部**
大连维尔电子设备公司
地址:中山区港湾街2号
电话:2817847　联系人:刘建波

●**哈尔滨西区大众软件分部**
哈尔滨市北方书店
地址:哈尔滨南岗区西大直街95号
电话:6259031　联系人:王伟

●**哈尔滨东区大众软件分部**
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址:南岗区南通大街232号
电话:2510446　联系人:宋大强

●**西安大众软件分部**
西安海天计算机软件工程有限公司
地址:友谊西路127号付14号
电话:8496569　联系人:刘毅

●**吉林大众软件分部**
吉林树人电脑
地址1:光华路6号电脑城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
电话:2446408　联系人:曲纪先

●**广西大众软件分部**
广西南宁奥讯电子公司
地址:文化市场A座3楼22号
电话:2818521　联系人:孙兰芳

●**重庆大众软件分部**
影月电脑有限责任公司
地址:渝中区解放西路金紫门大楼平街商场-7号
电话:63703455　联系人:陈影月

●**石家庄大众软件分部**
大众软件专卖店
地址:中华北大街28号
电话:7893711　联系人:朱广永

●**济南大众软件分部**
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路55号
电话:6944476　联系人:张欣

●**桂林大众软件分部**
桂林嘉维电脑分公司
地址:桂林民主路66号
电话:3820921　联系人:房洪斌

●**塘沽大众软件分部**
地址:塘沽区新华路岳阳里1栋底商
电话:25716599　联系人:杨铭

●**东营大众软件分部**
地址:正伦电脑育新路4号
电话:8713909　联系人:刘磊

●**乐清大众软件分部**
银河软件服务部
地址:浙江乐清建设中路93号
电话:2550500　联系人:郑海滨

●**无锡大众软件分部**
电话:5025454　联系人:邓志福

●**锦州大众软件分部**
电话:2829858　联系人:张东晨

●**青岛大众软件分部**
电话:3621379　联系人:庄涛

●**湛江大众软件分部**
电话:3205630　联系人:吴滨

●**贵阳大众软件分部**
电话:5894210　联系人:林光

●**厦门大众软件分部**
电话:2099553　联系人:王作斌

●**抚顺大众软件分部**
电话:2433189　联系人:刘冰

●**深圳大众软件分部**
电话:3238386　联系人:朱田夫

●**开封大众软件分部**
电话:5958268　联系人:徐斌

●**河南安阳大众软件分部**
电话:5935384　联系人:申广平

●**徐州大众软件分部**
电话:3852430　联系人:周宁

●**常州大众软件分部**
电话:6686789　联系人:陈洁

●**株州大众软件分部**
电话:8247690　联系人:张旭东

●**廊坊大众软件分部**
电话:2115240　联系人:孙阳

●**韶关大众软件分部**
电话:8914226　联系人:何永雄

●**上海大众软件分部**
电话:62104588　联系人:卢永伟

●**天津大众软件分部**
电话:23532636　联系人:王景

●**河南新乡大众软件分部**
电话:3022262　联系人:白学兰

●**郑州大众软件分部**
电话:5971645　联系人:王军

●**广州大众软件分部**
电话:83790899　联系人:松阳汉

●**南京大众软件分部**
电话:3352364　联系人:陈晓光

●**南昌大众软件分部**
电话:8311981　联系人:万腊生

●**成都大众软件分部**
电话:5550175　联系人:徐韬

●**兰州大众软件分部**
电话:8419563　联系人:薛峰

●**金华大众软件分部**
电话:2312111　联系人:吴小姐

●**福州大众软件分部**
电话:0591-7836798　联系人:王冬云

服务部全国经销网

长春大众软件分部
长春安航公司
地址：长春工农大路14号科技城5404号
电话：5628517
联系人：孙安航

大同大众软件分部
大同中立亚电子经销部
地址：大同市东十府街10号11排11户
电话：2044320　联系人：李军

盘锦大众软件分部
盘锦加盟电脑销售有限公司
地址：辽宁省盘锦市兴隆台区鹤翔路44号楼301室
电话：2876319　联系人：赵宏波

周口大众软件分部
海天电脑公司
地址：周口市五一路北段
电话：8238503　联系人：凌庆祝

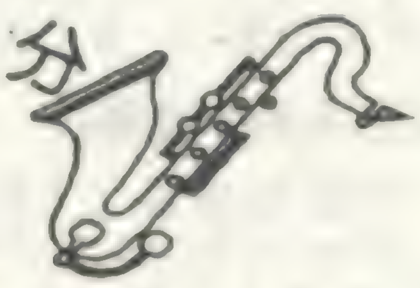
临沂大众软件分部
大众计算机公司
地址：新华一路40号
电话：8100118　联系人：汤朝兴

合肥大众软件分部
华昌机电设备研究所
地址：三孝口科教书店三楼1号
电话：2826110　联系人：张纪先

西宁大众软件分部
西宁育人软件中心
地址：同仁路16号
电话：6114341　联系人：叶华

大众软件读者服务部在全国已达到61家

分部消息



武汉读者服务部消息发布：

本服务部特在汉口开设分部。

本服务部将参加于98年4月2日-4月5日在供山体育馆举行的计算机展示会，届时将开展系列优惠活动。另备有展示会门票免费赠送，欢迎来本部领取。

现诚招湖北地区代理分销商，欢迎前来洽谈。

地址1：武汉市武昌珞瑜路37号
地址2：武汉汉口民主一街177号(新星电子电脑商场内)
电话：(027)7649127、2835314

常州大众软件分部喜迁新址

常州大众软件分部已由原地址：北直街8号迁到新址：东横街2号(电子大厦一楼东侧)，经销计算机软件、精品图书、配件和耗材。

敬请广大读者光临选购。

北京新分店

大众软件万寿路分店
(北京万成达科贸中心)

地址：海淀区万寿路20号(万寿路口向北200米路东，邮政储蓄隔壁)
电话：68159093、68283712
传真：68283712
联系人：武利霞

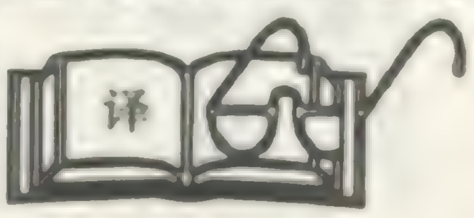
《通译句王》——大众软件版

零售价仅为 60元

上市伊始各用户便被它强大的**即时汉化**，集成的 Internet **在线翻译**，独特**的汉译英、英译汉功能**，严格的**自动检错**，人性的**语法逻辑**，体贴的**自动记忆**，海量的**超大词库**，智慧的**用户修改系统库**，灵活的**后编辑修改和文件式转换**，方便的**双向词典**……等功能所折服，其良好的口碑和超值的价格，成为翻译软件中的佼佼者（60元的价格让很多囊中羞涩之学子也能即时汉化）。

同时我们将不断为已拥有的老用户以成本价升级，让您买的无后顾之忧。

许多读者反映在当地买不到，不要紧，请汇款到
北京和平门邮局3056信箱(邮编100051)邮费免收。



黑暗王朝本季成绩单

售价:128元

姓名:黑暗王朝　生日:公元 1997 年 12 月 10日

性别:即时战略　家长姓名:Activition

权威评语:

«黑暗王朝»是近两年来,继«魔兽争霸»、«终极动员令»和«红色警戒»后最值得一玩的即时战争游戏.

——电脑玩家杂志

原则上《黑暗王朝》已进步到很难再有进步的空间,强大的地图编辑器是它颇迷人的一个地方。建议制作单位向 3D 方向发展相信会获得更满意的成绩。

——软体世界现代化杂志

当您仔细评估这一套游戏的时候,您会发现《黑暗王朝》确实是一套极为出色的即时战争游戏。

——Style Game Magazize

自我素质成绩(五星为满分)

画面:★★★★

音响:★★★★

操作:★★★★★

智商:★★★★★

娱乐:★★★★★

总成绩:90 分

成绩销售数已突破 8000 套!

邮购中心快报

为了对广大读者提供更好的服务，使厂家的产品以更快捷的方式到达您的手中。我们将原邮发组扩建为邮购中心，现做出如下承诺：

一、大众软件库中所有产品（期刊、配套光盘除外）挂号邮寄**免收邮费**。

二、我们在见到您的汇款单后**二十四小时**内将产品寄出。

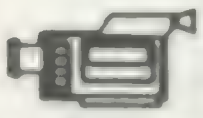
三、每三个月在邮购用户中抽取部分**幸运读者**给予奖品。

四、凡家住在北京市三环以内，一次邮购金额在400.00元以上者周六、日**免费送货上门**（请在汇款单上写清联系电话）。

五、每年在邮购用户中抽取10名幸运读者**免费赠阅**下一年度《大众软件》月刊(12期)。

六、凡在邮购中心邮购产品年累计金额在1500元以上者，**免费赠阅**下一年度《大众软件》月刊(12期)。

七、凡在邮购中心购买软件者（配套光盘除外）**赠**“大众软件奖”奖券一张。



软、硬件邮购须知

收款人地址：北京和平门邮局3056信箱；
收款人姓名：大众软件杂志社邮购中心；
邮政编码：100051
附言：写清您订阅的内容；
邮费（每件）：挂号邮寄邮资免收
快件15元；特快专递30元
电话：(010)67150879转邮购中心
请特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰，不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

下表所列为大众软件库中的部分产品，现服务部还备有上千个品种，欢迎读者来函索取《大众软件》产品目录及特价产品目录，或到北京各店及全国各分部查询选购。

大众软件配套磁盘目录

第三十二期	游戏修改工具GameKey98
	开始菜单清道夫
	桌面月历壁纸
第三十三期	CoolTools AFTER1.0
	BloodHound2.1
	飓风文件加密器2.0

大众软件库（部分新品及推荐产品）

产品名称	零售价
黑暗王朝	128
音乐殿堂	86
古墓丽影Ⅱ	148
铁甲风暴	98
成名之路	280
黑暗王座Ⅱ	198
反抗	148
断箭	158
地球独立日	158
横扫千军(2CD)	198
地下城守护者(中文版)(2CD)	189
FIFA 98	149
魔法门之英雄无敌Ⅱ(2CD)	148
世界足球98	145
赤日	88
超级酒店大亨	69
仙剑奇侠传(WIN95版)	138
98大礼包(天惑、赤壁、生死之间)	138
电脑合家欢	88
第十一小时(4CD)	158
虎胆神猫	129
电脑总动员	118
天龙八部	69
野兽与乡巴佬	159
极品飞车Ⅱ－特别版	159

魔法军团	69
炎龙骑士团外传－风之纹章	99
大富翁总动员	128
戴维斯杯网球公开赛	118
游戏热报	88
WPS97(家用)	98
树人实战系列	88
初中英语听力模拟考场(初一至初三)	78
轻轻松松说英语(系列)	88
励耘多媒体小学数学(标准版)	180
励耘多媒体小学数学(总复习)	88
小学家庭教育系列	88
硬件产品名称	**零售价**
MB－621(仿世嘉)手柄	110
MB－721大型台式手柄	170
MB－821手柄	140
灰狐手柄	140
F－12手柄	140
F－21飞行摇杆(钢托)	260
奎聚90V飞行摇杆(钢托)	268
MX830飞行摇杆(带油门控制柄)	300
MC7曲麦克	35
三合一方向盘	550
耳机麦克	50
汉王笔(读写输入系统)	1500
岳阳小灵通3D立体眼镜	460
龙丽图3D立体眼镜	750

奎聚(QTRONIX)——游戏操纵杆的先导

猎户 90V
* 类比式游戏杆
* 四组发炮钮
* 四方位多角度操控
* 油量控制
* X、Y 轴自动校准
* 强力吸盘

猎户 90V PRO
* 四组发炮钮
* 人体工学设计
* 油量控制
* 四方位多角度操控
* X、Y 轴自动校准
* 加重底座设计,防静电
* 兼容 CH 及 TrustMaster 规格

猎户 97
* 数位式游戏柄
* 轻触按键
* 六火力发炮钮
* 全自动、半自动状态选择

代 理 商:北京大环公司
地　　址:北京海淀中关村南路 4 号
　　　　华中大厦 811、812 室
电　　话:(010)62610029　62520135

向 全 国 各 地 诚 征 代 理 商

三合一超级摇杆
把游艺室搬回家!

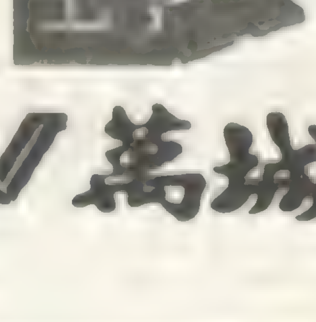
Super MS 超级游戏摇杆

由香港万城电子有限公司设计、生产的Super MS 系列超级游戏摇杆,以极强的模拟性、多变的趣味性,几年来,在欧美市场长销不衰。

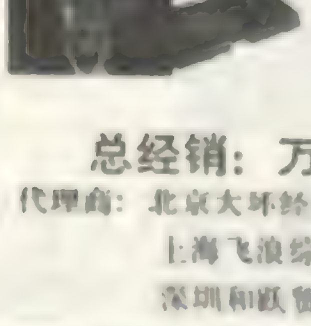
随着国内家庭电脑不断普及,游戏软件不断丰富,这种摇杆也悄悄地走进国内市场。

Super MS 系列超级游戏摇杆与所有PC(386、486、586等)连接,是一个集娱乐、益智和提高对电脑理解的游戏摇杆。与传统的手柄式、按键式摇杆不同,它通过简单地拆装,用方向盘模拟开车、开船,可转换成飞机操纵舵模拟驾飞机,又可变成开摩托的把手,并带有油门与刹车,手脚并用,让使用者有身临其境的感觉,十分精彩逼真。该摇杆是目前国内独有的三合一多功能新型超级游戏摇杆。

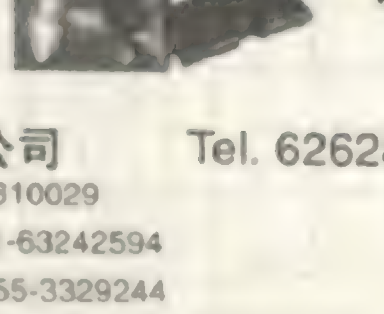
该产品使用世界上多项先进技术,是代表一个潮流的产品,被游戏行家普遍看好,在市场很受欢迎。



汽车



摩托车



飞机

诚征全国各地代理

萬城

总经销:万城电子有限公司　Tel. 62628908 62628909　Fax. 62639628

代理商:北京大环经贸公司 Tel.(010)62610029
上海飞浪综合经营公司 Tel.021-63242594
深圳和跃贸易有限公司 Tel.0755-3329244

洪恩软件

Human

推隆出重

新上市

怎样上清华

——百名清华学子学习经验谈

中小学集体购买享受特惠价，学校凭介绍信可索取样盘

《怎样上清华》汇集了近百名清华学子的学习经验，它是学生学习及高考征程上的指南针，是打开大学之门的金钥匙，是走向成功之路的起点。

它不仅对高中的学生有益，对于初中及小学的学生亦有巨大的指导作用，使大家从小就养成良好的学习习惯及有效的学习方法，同时对于家长来说，又是难得的了解子女心理及学习的有效途径。

拥有它，您将瞬间拥有百名清华学子多年勤奋积累的学习经验，加上自己的努力，成功即在眼前。

双CD、
附详细书籍资料

好的学习方法比做试题更重要

一、学习与生活

学习和生活密不可分，安排好日常生活是取得好成绩的基础；

二、学习方法

这是学习成绩好坏的关键，清华学子要告诉你“学习好的秘诀”。这一章一定要看；

三、填报志愿

志愿填得不好会遗憾终生，专业选得不好会影响前程。务必要重视填报志愿，多听听清华学子的建议；

四、在高考中充分发挥

养兵千日、用兵一时，调整自己的状态，使之在高考期间达到最佳，这是制胜的法宝，也是绝不可忽视的一个环节；

五、写给年轻人的建议

他们能成为令人羡慕的清华学子，正确的人生观、世界观和坚定的意志是成功的基石；

六、我的父母

父母如何教子？孩子渴望什么样的父母？清华学子的现身说法会给您很多启示，只有良好的家教才能造就出出色的孩子；

七、我的大学

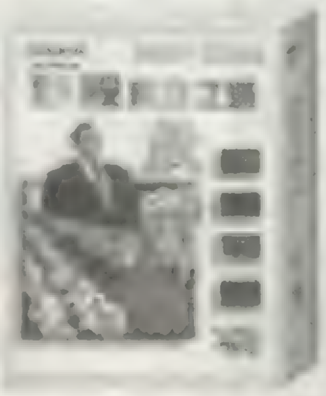
那里是白色的圣殿吗？那里美丽的花园吗？不，那里有沸腾的生活，有火一样的青春，有着蓬勃向上的力量。

学生必备
家长必读

开天辟地　万事无忧

继续热卖中

股神　震撼　神画



北京金洪恩电脑有限公司　服务热线：（010）62634070　62636339　邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱
邮编：100084　深圳洪恩：（0755）3360961-1431　地址：深圳市深南中路30号电子大厦1301室

LIBOO 通亚商机电子有限公司

该游戏为实时策略冒险游戏，是一部发人深醒的启示录。

在宇宙遥远的某个地方，居住着一种叫做FLOATER的生物。它们的生存倚赖于生命资源TONE。现在TEALATHAN带来死亡和混乱，威胁着FLOATER的生存，将它们的世界四分五裂，变成一个个浮岛，彼此间由载有TONE资源的发光的桥连接。玩家必须领导FLOATER踏上解放的征程。

《反抗》把你带入一个充满神话、想象与梦幻的世界。

SunTendy

VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司总代理
SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO.,LTD
电话：10-62862037/38/39/40转119,120　传真：10-62862036

LIBOO

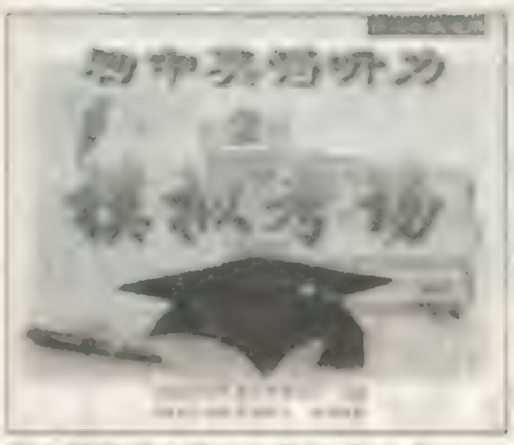
通亚商机电子有限公司总经销
PAN-ASIA BUSINESS MACHINERY CO.,LTD
电话：10-67159800/01/02/03　传真：10-67122448
市场部电话：10-62636816　62636834　传真：10-62636804

Virgin INTERACTIVE entertainment

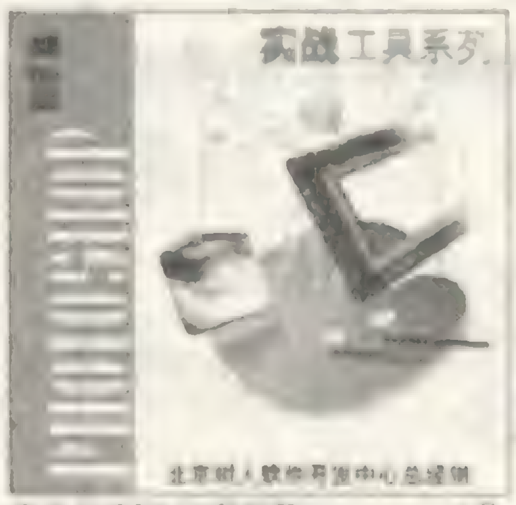
分销商名称

北京连邦软件产业发展公司	电话：62568649
北京赛乐氏科贸有限公司	电话：62250202
北京市兴宏达科贸公司	电话：62515163
北京圣比尔科贸有限公司	电话：62552749
大恒联锁组织	电话：62625147
北京万众力合科技有限责任公司	电话：62634906
北京正普电子技术公司	电话：62621347
北京济利技术开发公司	电话：62188326
北京树人软件开发中心	电话：62616742
北京金山软件公司	电话：[illegible]
北京克雷研究所	电话：62175249
里仁软件行销联盟	电话：62615307
北京超软科技发展有限责任公司	电话：62647342
雄龙集团白石桥门市	电话：68420588
北京前导软件有限公司	电话：62001470
北京明智达科贸有限公司	电话：68329547
昆明黑马	电话：0871-5154795
昆明希望	电话：0871-4178833

树人教育软件 树人教育软件



初中英语听力模拟考场系列4种光盘
初中英语听力模拟考场 初一篇 78元
初中英语听力模拟考场 初二篇 78元
初中英语听力模拟考场 初三篇 78元
初中英语听力模拟考场 升学篇 98元



实战AUTOCAD教学篇 88元
实战PHOTOSHOP教学篇 88元
实战视觉设计教学篇 88元
实战3D STUDIO教学篇 88元
实战3D MAX教学篇 88元
实战WINDOWS NT4.0教学篇 88元
实战PHOTOSHOP4.0进阶 88元

听力实战—大学英语四级、六级及TOEFL

多媒体初中代数 初一年级上 78元
多媒体初中代数 初一年级下 78元
多媒体初中代数 初二年级 88元
多媒体初中代数 初三年级 88元
多媒体初中代数 升学总复习

精品娱乐游戏大富翁3
玩游戏从大富翁3开始

“词语奥秘” —初中版

78元

—初中英语词组及词语辨析大全

该光盘是国内首张专门辅导初中生进行英语词组、词语辨析的教学软件，第一次采用对比教学的方法对精选的近千个容易混淆的词组或词语进行精辟的讲解和分析。该盘适用于初一至初三年级的学生并包含上海版的内容。共提供10种学习功能，精选数百道习题，对相近或相似的词组和词语以对比讲解的方式加以分析和区分，让初中英语中最难掌握的词组、词语部分变为最容易学习和记忆的内容。

本光盘：

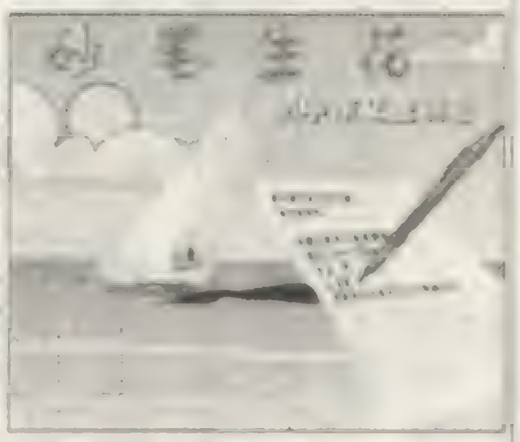
- **专门攻克中考中相近或相似词组和词语的多重选择。**
- **提供辨析和区分容易混淆词组及词语的诀窍和秘诀。**
- **对比讲解，全面提高学生准确使用词语的功力。**
- **重复发音、反复练习、美籍教师教你纯正的美语朗读。**
- **海淀进修学校编写脚本，为你提供有价值的实战机会。**

《电脑纵横》 互动式教学光盘

98元

电脑知识大百科
逐一介绍电脑内设、外设等详细的硬件知识，以及DOS、WINDOWS、等无所不及的软件知识。
神秘的电脑工作原理：
逼真的三维动画将计算机各组件及外设的工作原理表现得淋漓尽至。
轻松组装计算机：
讲解各组件及外设的分步拆解、工作原理、安装细节、注意事项及更深层次的知识。让您自己也能熟练组装计算机
益智的电脑游戏：
有趣的电脑拼装游戏让您熟悉各组件在电脑中的准确位置
电脑初学者入门必备：
简便的鼠标操作，丰富的电脑动画，详尽的语音讲解，强劲的多媒体交互功能，为初学者提供了理想的教学课堂。
行家的推荐，不如自己的判断。

“妙笔生花” —《初中作文金钥匙》



该光盘是国内首张专门辅导初中学生学习作文、练习写作的教学软件，共分四种文体（记叙文、说明文、议论文、应用文），全面而系统地讲述初中作文的基础知识和技巧，文字内容多达15万字，知识要点由清华大学附属中学老师亲自主讲，范文由专业播音员朗读。

为全国初中生提供中考作文应试策略
提供最新全国各地中考作文试题统计表
帮助你了解初中作文的一般要求和中考作文趋势
告诉你各种文体写作的主要知识点
教给你切实可行的写作方法
提供许多优秀作文的范例及名师导评
指导你投入简捷明快的写作训练……

88元

寻找写作的规律让你下笔如有神助

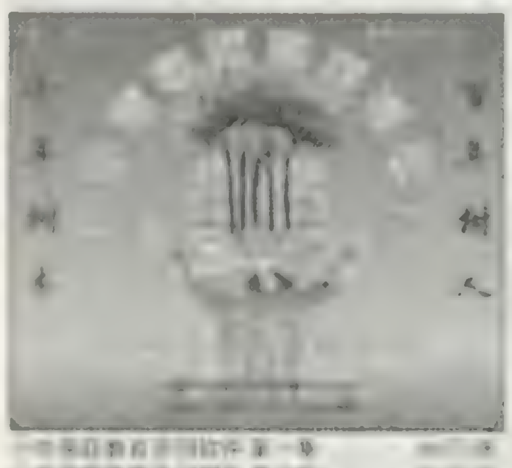
预告
《妙笔生花》
高中作文
金钥匙
即将上市

初级英语听、说、学 78元

英语单词有声书库 教师版 68元
英语单词有声书库 学生版 48元

多媒体小学数学第二分册 68元
多媒体小学数学第三分册 68元

小学奥林匹克趣味数学1集
小学奥林匹克趣味数学2集 68元
小学奥林匹克趣味数学3集 78元
小学奥林匹克趣味数学4集 78元



树人教育软件 地址：北京市海淀区黄庄大泥湾2号(海淀影剧院南侧口内) 邮编：100086 电话：62635790 传真：62616743

北京前导软件有限公司　　前导软件销售连锁组织

把健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭

买游戏到前导

北京

公主坟总店(三好电脑)

北京市海淀区复兴路15号科苑书城内(100038)

电话:(010)68515544－2014、2076

★以主营电脑游戏软件为特色的前导连锁组织总店,所有电脑玩家的游戏天堂!备有:

※超过两百种的各类电脑游戏软件,新、全、特、快,

※数十种电脑游戏手柄、摇杆、方向盘等游戏必备周边设备,

※两部“奔腾”电脑可提供游戏试玩及免费店内连线对战机会,

※职业玩家级店员当班面对顾客随时解答游戏疑问,

※特价专柜时刻贴近大众玩家,

※部分游戏精美海报随买随赠。

★遍及北京市内的前导软件销售店(点)让您可以在最近的地点方便地购买到您需要的电脑游戏软件。美好时光,欢乐共享。

※花园路连锁店,62014411－2550

※西单赛特商城六层专柜

※燕莎望京购物中心专柜

※普尔斯马特超市专柜

※富华大厦B1－6好利捷商贸公司

※方庄小区芳星园原尔梦科贸中心

※复兴商业城B1层专柜

※世都百货商场四层专柜

※翠微大厦电脑广场四层专柜

※雪银大厦四层专柜

※方庄小区芳古园风之羽科贸公司

※朝阳区和平街中汇联想1+1电脑

外埠

前导连锁店

【详细名单请名98年2、3月前导黑白页广告】

★主营游戏软件的前导软件连锁组织遍及中国大陆30座城市,并在不断扩展自己的服务范围。敬请留意您所在的城市是否开有前导软件连锁店。它会将健康有益好玩的电脑游戏带给您,与伙伴、家人共享欢乐。

★ **让当地玩家可以方便地买到电脑游戏软件,**
为当地商家提供便利快捷的软件供货渠道,
前导软件销售连锁组织在全国诚征代理商,
有意商家可向连锁组织总部索取详细资料。

北京前导软件有限公司　地址:北京市海淀区蓟门里小区北京前导软件公司

前导软件销售连锁组织　邮编:100088　电话:(010)62001470、62001471

如果你是游戏中的贾宝玉，你将如何爱护和追求林妹妹？假如你喜欢的是薛宝钗，那你们的感情将怎样发展？展开你的想象，把你心中的故事写出来，

让你有机会成为第二个**曹雪芹**！

前导公司目前准备开发改编《红楼梦》的电脑游戏软件，特向全国征集游戏剧情。在征集到的故事中，凡符合要求的，将成为游戏《红楼梦》中的剧情，您将在游戏制作群中享有作者署名权。另外，我们还将每篇入选的故事，提供100元的稿酬。

本次活动从即日起开始，感兴趣的朋友可以给我们来信索取故事编写要求、具体参加办法及范文并在6月1日以前将写好的故事寄给我们即可。

来信请寄：
(100088)北京海淀区蓟门里小区前导公司
红楼梦工作室　收
E-MAIL 地址：shales@wayahead.co.cn

"97前导玩家"奖品得主

97前导最佳玩家：金　钟(北　京)
97前导忠实玩家：张震宇(北　京)，李明磊(济　南)，肖优秋(湖　南)
97前导荣誉玩家：颜海涛(广　州)，严浩波(浙　江)，崔常椿(长　春)，赵　程(北　京)
江　涛(北　京)
97前导热心玩家：孙　翔(沈　阳)，戚　恒(北　京)，赵　伟(青　岛)，王　伟(上　海)
朱洁闵(南　京)，朱　毅(广　州)，向世俊(武　汉)，盛　欣(北　京)
王文澎(浙　江)，刘宏彦(北　京)
97前导幸运玩家：王　勇(山　东)，王晓熙(陕　西)，蒋　涛(广　西)，杨佳慧(上　海)
吴　坚(上　海)，赵　勇(南　京)，王　芳(沈　阳)，余南絮(辽　宁)
沈思轶(上　海)，陈震龙(福　建)，刘立昂(北　京)，刘　伟(北　京)
黄　鹏(北　京)，石　磊(上　海)，李志伟(山　东)，祁　亮(武　汉)
赵　伟(青　岛)，吴继峰(宜　兴)，杨剑卿(四　川)，李国勇(北　京)

《M.D.K.孤胆枪手》奖品得主

一等奖：赵　沂(北　京)
二等奖：石　磊(上　海)，胡　炜(武　汉)，李　嵩(北　京)，金　钟(北　京)
三等奖：卞　炜(北　京)，邓开泰(成　都)，温　晨(北　京)，吴海浩(北　京)，严浩波(杭　州)
惠　强(上　海)，龙　强(四　川)，兰世魁(北　京)，郝铁云(北　京)，白文瑞(天　津)
杨福刚(山　东)，孟　泉(郑　州)，郑少艾(浙　江)，傅　磊(徐　州)，江　涛(北　京)
黄　乐(北　京)，朱　毅(广　州)，彭　磊(北　京)，丘宁冰(昆　明)，陈迎超(长　春)
郭　宇(北　京)，何　颖(上　海)，刘　晗(昆　明)，钟玉裕(深　圳)，武英俊(河　北)
牟　罡(哈尔滨)，马若良(河　北)，王　征(山　东)，程荣光(河　南)，石　威(新　疆)
周　超(北　京)，尹文波(昆　明)，谢湘川(四　川)，马肇东(北　京)，潘　晖(广　西)
隋　玮(北　京)，董小明(北　京)，向世俊(武　汉)，董宗第(北　京)，龙云涛(云　南)
曲　玮(北　京)，程　鑫(郑　州)，施　彬(北　京)，袁　野(洛　阳)，黄巍康(上　海)
杨　建(广　东)，曹　山(武　汉)，肖优秋(长　沙)，陈　晖(成　都)，汪　欣(杭　州)

北京前导软件有限公司　地址：北京市海淀区蓟门里小区北京前导软件公司
前导软件销售连锁组织　邮编：100088　电话：(010)62001470.62001471

谁将入选首批 100 家

正普软件专卖店？

经过近两年的发展，正普软件销售组织已经发展到 400 多家分销商。为了继续保持正普品牌的强大影响。为了向用户提供更有保障的服务体系，正普公司决定在全国范围内设立正普软件专卖店，**首批将设立 100 家正普软件专卖店**。

加盟正普，您将在当地市场竞争中取得明显优势。首先是品牌优势，正普公司将投入大量广告，对您进行支持，并开展有奖销售活动，吸引用户到正普指定专卖店购买软件，另外您还可参加正普策划的大众媒体广告计划；其次是货源优势，正普公司将以最快的速度和最全的品种向您提供服务；最后是换货优势，您可以将滞销品种换成畅销品种或新品种，使您的库存风险降到最低。

有这么多优势，您还等什么呢?无论您现在是否正普软件分销商，请立即向正普公司索取正普软件专卖店标准合同。

如果您现在还达不到专卖店的要求，可以参加**正普软件分销商升级计划**。您可以从分销商做起，正普公司将对您的进货业绩进行累计，当您达到一定标准后，也可申请成立正普软件专卖店。

加盟正普　感受成功

北京正普电子技术公司
正普光盘销售组织总部

电　话：(010)62610034，62523905，62621347，62636020，1381010828
传　真：(010)62621347，62636020
寻　呼：62025566－19987
E－mail：zipdisc@public.bta.net.cn
地　址：北京海淀中关村南路 4 号华中大厦 417 室　邮　编：100080

抓住机遇 改变人生

——BOC 诚邀加盟

中国电子百强,电脑行业[illegible]——[illegible]中[illegible]国际奥力威电子[illegible]公司(简称 BOC),是集研发、制造、贸易及娱乐设施为一体的大型 BOC 电脑[illegible]企业。公司与多家国[illegible]厂[illegible]手进行广泛的合作,现公司的主导航向正朝着 21 世纪最具有前瞻性的[illegible]——[illegible]脑连锁专卖迈进,[illegible],将在全国各大中、小城市建立庞大的 BOC 连锁专卖店体系,为此[illegible]。

1. 连锁专卖店加盟者。应具备电[illegible]经营能力且有一定[illegible]实力的有识之士,公司将于雄厚的经营实力和超前的策划管理,让每一位加盟经营者立[illegible]获得 20 条成功赚钱的保障,在无限的商机中把握成功的契机,实现心中的理想。

2. **兼职商务代表**:凡有兴趣从事电脑客户开发以及欲开辟第二职业创收的人员均可应聘。公司将给每位应聘者寄去详细的业务操作[illegible],全力配合每位兼职商务代表开拓电脑市场。只要您努力,无论业务多少,您都可以得到相应的提成收入。

3. **兼职维修人员**:[illegible]电脑维修,有实际操作能力者。

4. **计算机软硬件工程师及网络工程师**:计算机专业[illegible]以上学历,有三年以上相关工作经验者。

有意者请将本人身份证、学历证明、简历及联系办法([illegible])等资料寄至:福州市经济技术开发区快安延伸区快安大道 BOC 科技城 6 号楼 5 层人力资源部陈小姐收。邮编:350015。来函中请注明应征职位。

一年只需 100 元,各种软件随便用!

有了电脑,却苦于软件单一、盗版软件不敢用,正版软件又太贵,怎么办?松达电脑软件俱乐部开创新天地,请您加盟成为贵宾会员,只需每年交纳 100 元的会费,即可享受以下好处。

- ●千余种正版流行软件免费随意选用(如需邮寄,需支付邮费),及时换取各种新品游戏;
- ●不定期举办各种活动,结识多玩家,相互切搓技艺,共同提高;
- ●定期得到最新软件目录,游戏时尚、攻关秘岌,松达俱乐部物有刊物,欢迎您在本刊物上畅谈体会;
- ●随时得到安装、使用、攻关的指导。

注:会员资格有效期为收到汇款后一年,原松达俱乐部会员欲成为贵宾会员,公费享受八优惠。

*请将回执填好寄回,本公司即向您提供详细的软件目录及俱乐部规则。

回执
* 姓名________ 性别______ 职业__________ 年龄_____ 电话__________
* 您喜欢哪一类软件______________ 您对本俱乐部的建议______________
* 通迅地址______________________ 邮编__________

公司名称:北京松达科贸有限责任公司 **汇款帐号**:801-1064-66(农行海淀支行)
邮购地址:北京海淀区海淀街道草场 1 号天府饭店 419 北京松达科贸有限责任公司
电 话:010-62523831 62553131-3419 **传真**:62611471 **邮编**:100080

中日通

网际金典 3.0 系列词库之中日/日中词库

随着中日文化、商务交流的日益扩大，人们迫切要求软件供应商能开发出更多的优秀日语工具软件，但目前日语翻译方面的工具软件在国内尚属空白。北京特科能软件公司继 97 年 12 月份推出《网际金典》3.0 版光盘后，与吉林教育出版社、高等教育出版社合作开发的《网际金典 3.0》配套词库《中日通》光盘已于 3 月 24 日出版发行。

优秀的翻译技术：挂接中日通后，您的网际金典即刻成为一个绝无仅有的中日英三向字典

在 Windows95/NT4.0 环境中，实现中英、英中、中日、日中翻译；不须要手工切换，网际金典自动识别浏览器、文本编辑等软件中的中、日、英文单词和词组进行相应翻译；智能分断中文和日文句中词汇；同时检索中文的英文和日文解释；独特的学习本功能帮您速记单词；丰富的中、日文例句为您提供撰写文章时最好的模板。

北京特科能软件技术有限公司

大规模征集新用户！

北京东正计算机开发公司软件服务部专门销售各类电脑软件并于 97 年 10 月在《大众软件》杂志上进行了一次大规模调查活动。价廉物美的软件受到广大读者的热烈欢迎。为向更多读者提供服务,我们面向全国电脑爱好者开展大规模的新用户征集活动。用户不仅可买到非常优惠的软件还可获得最新软件资料！

如果您想成为我们的用户,就请填写下表，沿虚线剪下并附一元邮资寄来(复制有效)，我们将寄给您一本内容丰富的软件邮购目录和特价优惠邮购券。

请所有《大众软件》的读者尽快与我们联系！

您的姓名：__________年龄：___性别：____学历：_____电话：__________

通信地址：______________________________ 邮编：__________

请将上表寄往：北京亚运村邮局 9799 信箱 147 分箱东正公司　王会谈　收　邮　编：100101

电话：（010）65758736　BP：66707777 呼 51992　E-mail: newtotem@public.east.cn.net

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	**选票规则**
		3.	★请您将最喜爱的游戏放在首位； ★所选游戏必须为已发行的PC GAME； ★所选游戏不可超过5款,可少选； ★所选游戏若为英文版,请注明英文； ★填好后,贴在信封背面,复制有效。
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

http://www.ten.net/games/darkreign/

知名的游戏对战网络，也有关于《黑暗王朝》的游戏讨论。虽然是一个收费网站，但偶尔也能找到免费的东西。

http://www.activision.com/darkreign/

Activision的《黑暗王朝》主页"Dark ReignUniverse"包括有关于《黑暗王朝》的新闻，故事背景，常见问题，技术支持，补丁演示的下载，还有一个讨论板！有关最新的《黑暗王朝》的资料片消息可以在这里找到。

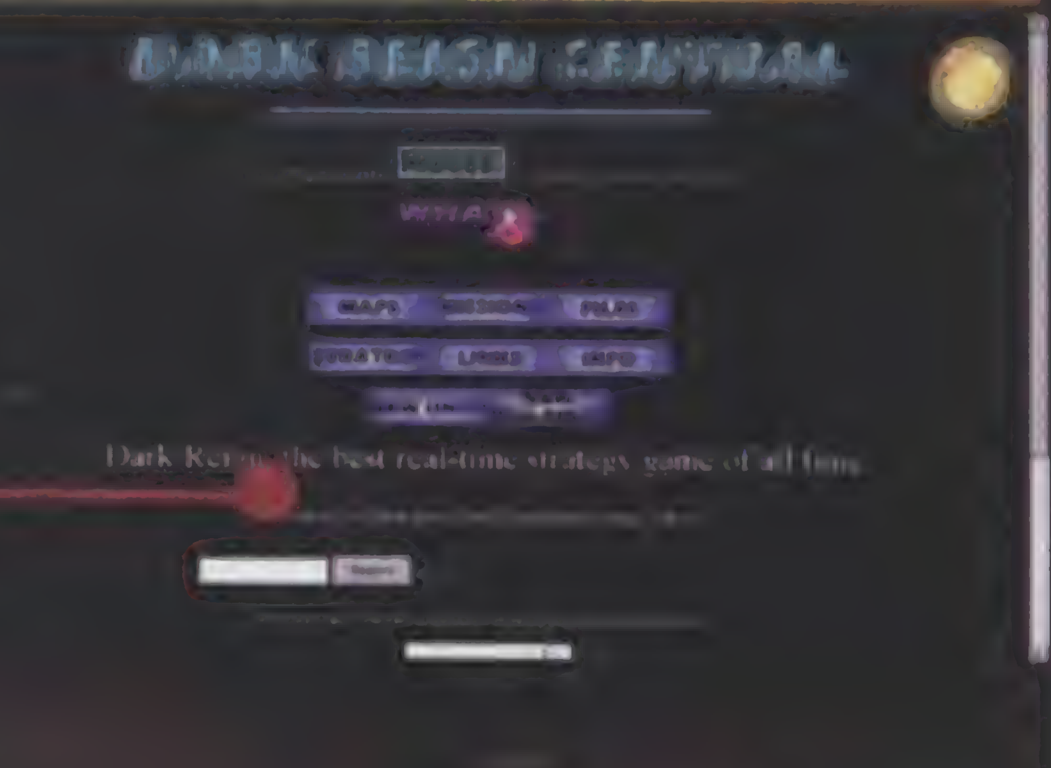
http://www.superlibrary.com/brady/Dark_Reign/

玩《黑暗王朝》的高手的个人主页，看上去是职业玩家的模样，战场地图的拼凑该是花了不少功夫！

这里当然东西最多啦，他们是《黑暗王朝》的创造者，有一些很眩的东东，譬如建筑工具手册，战术引擎等。还有新的建筑，新工具，新地形，新作战单位，新任务，Win95 的主题背景等等，毕竟这里是《黑暗王朝》的原产地！

http://www.auran.com/

http://dove.mtx.net.au/～chrisw/



这里是号称Dark Reign Central 的站点，位于澳洲的个人主页，也是《黑暗王朝》狂热爱好者，提供新建筑，新单位的下载，还有站长本人制作地图和新任务可供下载，这也是托《黑暗王朝》编辑器的福吧，还有就是洋洋洒洒48条的策略经验。

http://www.netrover.com/～fsarvari/

《黑暗王朝》的部落，网上有人拉帮结派，这儿就是一处。这位站长号称他知道所有有关Dark Reign 的技巧。你如果有兴趣，也可以加入他们的部落噢！

德国的《黑暗王朝》玩家…………我看不懂…………看不懂还来干什么？这里有大量的关于 Drak Reign 站点的连接，是我所知道最多的一个！

http://www.stammkneipe.de/ligen/darkreign/

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

POPSOFT
實用軟件
大众软件
網絡天地
Trident
幸运读者
TOP TEN
BLIZZARD
硬件評析
在綫遊戲
NEW GAME
http://www.263.com.cn/pop/index.html

断剑
II
Released
SEPTEMBER 1997
on PC CD-Rom
Revolution
游戏
试炼场

actua SOCCER 2

动感足球 2

actua SPORTS SERIES®

游戏试炼场

极速飞行

PLANE CRAZY

驾驶老式飞机在大自然和现代都市中竞速

在山谷间以高速度超过对手

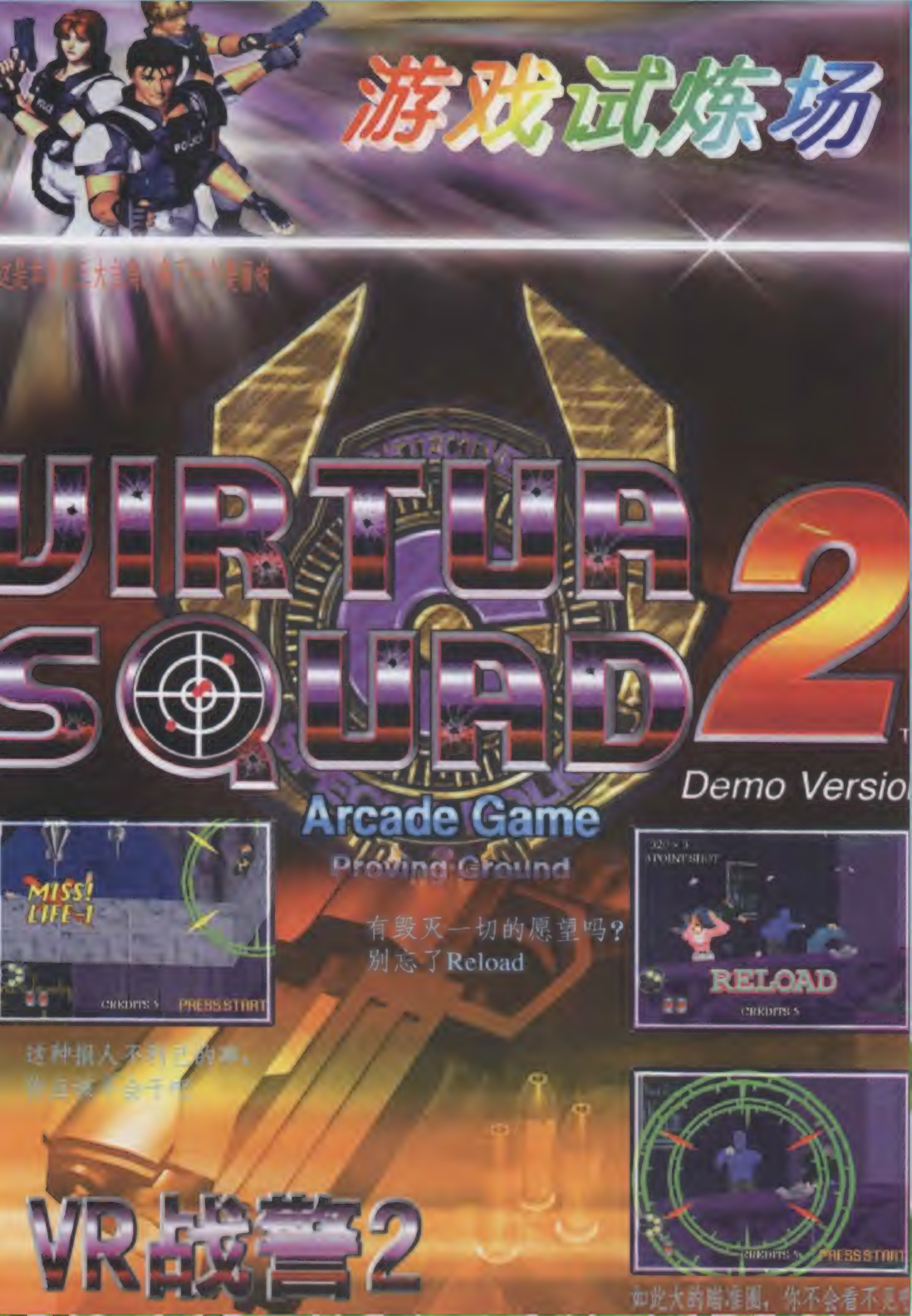
丰富多彩的场景

游戏试炼场

来个蜻蜓点水，如何?

游戏试炼场
横扫千军
TOTAL
ANNIHILATION
叹为观止的光影效果
抢滩行动就在今夜
动人的抛物曲线

JEDI KNIGHT
杰迪武士
这就是把
视角间方便的切换
游戏试炼场


游戏试炼场
VIRTUA SQUAD 2
Demo Version
Arcade Game
Proving Ground
MISS!
LIFE-1
CREDITS 5
PRESS START
有毁灭一切的愿望吗？
别忘了Reload
RELOAD
CREDITS 5
这种损人不利己的事，
CREDITS 5
PRESS START
VR战警2
如此大的瞄准圈，你不会看不见

水晶

北京 刘涛 ↓ 佚名 →

各位看官，本画廊今天开张！专门刊登电脑美术爱好者投稿的优秀电脑美术作品。还望大家多多捧场！详情请见黑白内文。

湖南 王捷 ↑

← 佚名 ↓

本屋作品摘自“电脑美术作品比赛”

Voodoo2
NIGHTMARE
CREATURES
DIAMOND
Monster 3D II
EXCLUSIVE
SPECIAL EDITION
STAR WARS
JEDI KNIGHT
GAME PACK
INSIDE!
Diamond Multimedia
MONSTER 3D II

抗日
地雷战
大刀向鬼子们的头上砍去！
金山公司
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 电话：(756) 3335688 传真：(756) 3335268 邮编：519015
北京：海淀区双榆树北里25号双榆树中学新楼四层 电话：(10) 62645210 邮编：100086
http://www.kingsoftware.com E-mail：support@kingsoftware.com

1997 年度最佳动作游戏！
起义
铁甲叛乱
3 款游戏均已上市
海底文明
雷曼
设计师
最具创造力的游戏！
在 3Dfx 卡下运行，
图形有惊人的表现。
即日起凡购买正版《雷曼设计师》
即可参加“雷曼游戏设计大赛”！
Ubi Soft
法国Ubi Soft娱乐软件公司中国机构
地址：上海市张扬路500号
电话：(021)58788969 × 203,223
传真：(021)58367021 邮编：200122
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

划时代的 3D 动作冒险游戏
Ubi Soft
© 1998 Ubi Soft Entertainment
All Rights Reserved
已经上市
海底文明
SUB CULTURE
在 3Dfx 下运行
图形有惊人表现
赠
完全攻略本
+
“海底世界”
SCREEN SAVER,
WALL PAPER
"在PC上最具说服力的海底经历——能让人屏住呼吸5/5" PC Gaming World
PC GAMING says ★★★★★ PLAY IT
最出色的 3D 图形
引人入胜的动作冒险游戏
逼真的水下环境
身临其境的音效
动态的光影效果
Criterion Studios
KIDS TO ADULTS
K-A
ESRB
PC CD
Windows 95
Windows 3.1
法国 Ubi Soft 娱乐软件公司中国机构
地址：上海市张杨路 500 号 17 楼
电话：(021)58788969 × 203,223
传真：(021)58367021 邮编：200122
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

领略游戏风采 提供消费指南
继《游戏热报》第1期推出后，我们隆重向你奉献精彩纷呈的《游戏热报》第二辑。内容更多更新！不仅可以领略新的游戏风采，更极富收藏价值。
★将说明书中回函卡寄回本公司，可获精美礼品一份！
集齐全年4期全部回函卡，更有机会获得 得年终大奖！
98年4月
隆重上市
FIFA 98
ROAD TO WORLD CUP
游戏热报
98年第二期
第一期热卖中
UPRISING
第二期内容
海上将军之海战
黑暗王朝
梦游美国
地下城之守护者
F22雷霆战机
辐射
98足球：世界杯之路
机械精灵
毁灭法师2
绝地风暴
神秘黑衣人
真人快打3
神话：堕落之神
98篮球
生死赛车
世嘉赛车
七个王朝
音速超人
海底文明
古墓丽影2
侏罗纪杀手
起义
VR战士
战神3：英雄王朝
幽浮3：启示录
DAYTONA USA
PRESS START BUTTON
FALLOUT
INTRO
NEW GAME
LOAD GAME
CREDITS
EXIT
零售价：88元
欢迎邮购
北京市朝内大街137号 北京联飞翔科技发展中心
邮编：100010 电话：64044539 E-mail: lfx@ht.rol.cn.net

第3波
代理
格斗类终极大作
CAPCOM
888特别
大奖行动请关注
街霸
ZERO版
快打旋風
地址：北京海淀区大慧寺路8号泰诚商务会馆115室
电话：62173322转251
每周五晚9:30-10:00 1026千赫《动心游戏》中第三波与你准时相约

上帝午睡的时候

GOD IS SIESTANING

我们的游戏

...

OUR GAME IS

...

STUDIO PANGAEA

逆火创作公司

STUDIO PANGZEA

http://www.planetpangaea.com

topten 排行榜

1. 仙剑奇侠传	(2081票	↑1	大宇)
2. 暗黑破坏神	(1830票	↓1	BLIZZARD)
3. 命令与征服	(1752票	→	westwood)
4. 地下城守护者	(1196票	→	牛蛙)
5. 古墓丽影	(1089票	↑2	EIDOS)
6. 金庸群侠传	(881票	→	智冠)
7. 帝国时代	(827票	↑4	微软)
8. 绝地风暴	(764票	↓4	电子艺界)
9. 大富翁Ⅲ	(683票	↑1	大宇)
10. 足球98	(569票	↑11	电子艺界)

9803 TOPTEN 01

9803 TOPTEN 02

9803 TOPTEN 03

9803 TOPTEN 04

9803 TOPTEN 05

9803 TOPTEN 06

9803 TOPTEN 07

9803 TOPTEN 08

9803 TOPTEN 09

9803 TOPTEN 10

晶合实验室

ISSN 1007-0060

9 771007 006005 04

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50 元
订阅价：6.00 元